

**MdN**  
DESIGN & GRAPHIC

FEATURE ARTICLE 1

# 018 マンガ、アニメ、イラスト 新世代の才能は何を見て 絵を描きはじめてのか？

[INTERVIEW] loundraw / 西村ツチカ

pomodorus / キナコ / 中田春彌 / ちゃもーい / サヌキナオヤ / またよし  
米山 舞 / ボバ.k.aえんちゃん / 秋屋靖一 / マツオヒロミ / 宮崎夏次系 / 北村みなみ  
PALOW. / wataboku / 清原 紘 / かとうれい / けーしん / Bahi JD / しきみ / 爽々

FEATURE ARTICLE 2

# 117 クリエイターが体験する デジタルファブリケーションの現場

TALK SESSION

# 014 人と人

hit to hit  
クリエイター2人のテーマトーク

session 39

猪飼幹太 [月刊COMICリュウ]

×

関谷武裕 [トーチweb]

GRAPHIC

108

創る。

124

DESIGNING the MOMENT

シャッターでデザインしてみたい





129

FLYING DICTIONARY

134

MAIN  
SOURCE  
Baltimore Korea

**MdN**  
DESIGN & GRAPHIC

<p>CREATOR'S WORKS</p> <p>100 PORTFOLIO NO.47</p> <p>KUMI SUZUKI</p>	<p>TREND</p> <p>007</p> <p>HELLO!</p> <p>NEWS &amp; TOPICS</p>	
	<p>146</p> <p>DESIGN DIGEST</p> <p>BOOK / PAMPHLET / POSTER / WEBSITE / CD JACKET / ETC.</p>	<p>FOR DESIGNERS</p> <p>150</p> <p>TRY PRINTING!</p>
<p>READING</p> <p>130</p> <p>creator's essay</p> 	<p>131</p> <p>creator's essay</p> 	<p>152</p> <p>{フォントのショーケース}</p> <p>このデザイン、あのフォント。</p>
<p>132</p> 	<p>135</p> <p>シシヤマザキの シシヤマケ岳</p>	
<p>COVER</p> <p>マンガ、アニメ、イラスト 新世代の才能は 何を見て 絵を描きはじめたのか?</p> 	<p>COVER ART BY</p> <p>loundraw</p> <p>「ラウンドロー」イラストレーター。透明感、空気感のある色彩と描写の深さを用いた緻密な空間設計を魅力とし、「君の隣をたべたい」(双葉社)、「月がきれい」(FlyingDog)など、映画、キャラクターデザインとジャンルを問わず活躍中。2016年末に、初の西画「Hello, light. ~ loundraw art works ~」を上梓。</p>	<p>DIALOG</p> <p>156</p> <p>伊藤万理華 [乃木坂46]</p> <p>MARIKA meets CREATORS</p> <p>INFORMATION</p> <p>128 MdN MOOK Series</p> <p>136 DATA GUIDE</p> <p>138 MdN BACK NUMBER</p> <p>140 クリエイター自薦他薦</p> <p>144 編集後記 / 次号予告</p>

**MdN**  
DESIGN & GRAPHIC

## 札幌を舞台にした新しい芸術祭 第2回は大友良英によるディレクション

北海道・札幌市を舞台に、2014年から始まり今年が第2回目の開催となるまだ新しい芸術祭の祭典「札幌国際芸術祭」。第1回目の坂本龍一に続き、今回のゲストディレクターを務めているのは音楽家の大友良英。「芸術祭ってなんだ？」をテーマに、札幌ならではの新しい芸術祭を目指し、美術や音楽にとらわれずジャンルを横断するアーティストによる展示やパフォーマンス、市民参加型プロジェクトが実施される。会場には「札幌芸術の森」や「モエレ沼公園」といったアートのほかに、札幌市内の「まちなかエリア」や市の西に位置する「円山エリア」などが新たに加わった。参加アーティストは、EYJO、大友良英＋青山泰知＋伊藤隆之、石川直樹、クワクボリュウタ、テニスコフ、宇川直宏ら。メインビジュアルのアートディレクションはAsylの依藤直樹が担当している。(編集部)

札幌国際芸術祭2017

URL [sai.jp/](http://sai.jp/) 会場 札幌芸術の森 モエレ沼公園 札幌市資料館 JRタワー プラズマホール 札幌大通地下ギャラリー-500m美術館ほか  
料金 1,500円(作品鑑賞パスポート) [一般 前売] 2,200円(作品鑑賞パスポート) [一般 当日] ほか 各一部会場を越く



大島園遊でっちゃん  
撮影・横倉 真



撮影 龍崎のり子



マシヨ・ルーム 大友良英

「INSIDE BABEL」  
大友良英  
(デジタルカラー・ジュ・河村康輔)  
2017 デジタルプリント、紙

## ブルーゲルの傑作「バベルの塔」が来日 漫画家・大友克洋が描く「塔の内部」も!

東京都美術館で「ボイマンス美術館所蔵 ブルーゲル「バベルの塔」展 16世紀ネーデルラントの至宝一泊を越えて」が開催中。会場では、ピーテル・ブルーゲル1世の傑作「バベルの塔」のほか、奇想の巨匠と呼ばれる画家ヒエロニムス・ボスの初来日作品など、16世紀ネーデルラントの絵画、彫刻、版画が89点展示されている。また、「バベルの塔」が24年ぶりに日本で公開されるのを記念し、漫画家の大友克洋が同作からインスピレーションを得て制作した作品「INSIDE BABEL」も同館ロビー階の企画

展示室入口横ホワイエにて特別公開。これは、コラージュ・アーティストの河村康輔が大友の手描スケッチを基に「バベルの塔」の画像に合成し、その上に作品から抽出した2万個以上のおよぶパーツをデジタル合成したもの。展覧会特設ショップでは同作の複製版画や関連グッズも販売中だ。(山口 優)

ボイマンス美術館所蔵 ブルーゲル「バベルの塔」展  
16世紀ネーデルラントの至宝一泊を越えて

URL [tsukamoto17.jp/](http://tsukamoto17.jp/) 会場 東京都美術館 企画展示室  
料金 1,600円 [一般 当日] ほか



「大きな魚は小さな魚を食う」 ピーテル・ブルーゲル1世  
(彫版:ピーテル・ファン・デル・ヘイデン)  
1557 エンクレーヴィング  
Museum BVB, Rotterdam, the Netherlands

**MdN**  
DESIGN & GRAPHIC

## 日本の文化や美意識を書店から発信

### 「銀座 高屋書店」がGINZA SIX内にオープン

代官山 高屋書店などで選書に定評のある高屋書店。今回、本を結節点として「アートのある暮らし」を提案する新店舗をオープンした。場所は歴史ある銀座に新しくできた巨大複合施設「GINZA SIX」内。注目コーナーの「アートストリート」では、銀座 高屋書店が厳選したアーティスト100名の書籍を時代別に展開しているほか、国内外のアート雑誌、アートブックを中心に6万冊を販売する。また、書籍だけでなく、日本の工芸品の極みである日本刀や、骨董品まで販売されているのも大きな特徴。歌舞伎、浮世絵など大衆文化が花開いた江戸時代に触れられるオリジナルアイテムも展開される。日本建築の「やぐら」をモチーフとした高さ6mの書棚に囲まれたイベントスペースでは、オープニングイベントも多数開催。日本ならではの美意識が盛り込まれた、ほかにないコンセプトの同店に期待が高まる。(齋藤あさこ)



■ 高屋書店

■ URL [store.takaya.jp/ginza/](http://store.takaya.jp/ginza/)



문 連 入 高 上 最 米  
를 夕 通 工 以 用  
就 兮 ぷ 早 翁

## 東アジアの4言語をサポートする

### 明朝体「源ノ明朝」がリリース

Googleとアドビが共同で開発したオープンソースフォント「Source Han Serif」(日本語では「源ノ明朝」)、Googleでのブランド名は「Noto Serif CJK」となるがリリースされた。これは、2014年にリリースされた源ノ角ゴシックと対をなし、東アジアで使われている簡体中国語、繁体中国語、日本語、韓国語の4つの言語をサポートする、統一された書体デザインを持つ明朝体だ。Webフォントやシステムフォントとしても利用することができ、複数の言語を取り扱うデザイナーにとっては、Unicodeでテキストを表

示する際に文字化けが起きなくなるのが大きなメリットとなる。各言語ごとにそれぞれ7つのウェイトが用意されており、欧文はラテン、ギリシア、キリル文字に対応。共有サービスのGithubやアドビのフォント管理サービス・Typekitから無償で入手し使用することが可能だ。(編集部)

源ノ明朝

■ URL [source.typekit.com/source-han-serif/](http://source.typekit.com/source-han-serif/)

HELLO!  
NEWS & TOPICS



**MdN**  
DESIGN & GRAPHIC

## 「日出処の天子」の新規出展原画も マンガ家・山岸凉子の巡回展が京都で開催

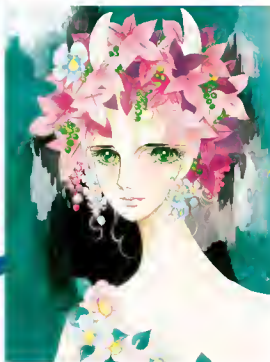
京都国際マンガミュージアムにて「山岸凉子展『光てらすー』—メタモルフォーゼの世界—」が開催される。2016年に東京・弥生美術館で開催された展覧会の巡回版で、マンガ家・山岸凉子の原画約200点や各種資料、作品が掲載された雑誌などが展示されている。おもな展示作品は、「アラベスク」「日出処の天子」「妖精王」「ヤマトタケル」「黄昏の時代」「テレビンコーラー篇」など、デビューから最新作までの変容(メタモルフォーゼ)が楽しめる。会場では、東京展では公開されなかった「日出処の天子」の新規出展原画も30点以上出展される予定。展覧会は前期(5月27日～6月27日)、中期(6月29日～8月1日)、後期(8月3日～9月3日)に分かれており、カラー原画および一部の作品の展示替えが行われる。(山口 優)

山岸凉子展「光てらすー」—メタモルフォーゼの世界—

- URL [www.kyotomn.jp/](http://www.kyotomn.jp/)
- 全期 5月27日～6月27日(前期)、6月29日～8月1日(中期)、8月3日～9月3日(後期)
- 会場 京都国際マンガミュージアム ■ 入場料 無料



「日出処の天子」(展示期間:中期)



「アラベスク」(展示期間:前期、後期)



## いつでもどこでも気軽にイラスト制作 Windows 10搭載の8インチタブレット

Windows 10タブレット「raytrektab DG-D081WP」(サードウェーブデジノス)がドスパラの各店舗および通販サイトで発売された。この製品の最大の特徴は、8インチ液晶の小型サイズながらも、OSにWindows 10を搭載しており、PhotoshopやCLIP STUDIOなどをインストールして本格的なイラスト制作ができる点。また、製品にはワコムのペン入力技術「Wacom feel IT technologies」を採用し、4,096階級に対応した筆圧感知ペンが付属する。

3種類の替え芯も同梱されており、利用シーンや好みにあった描き味を見つけることが可能。ペイントツール「CLIP STUDIO PAINT DEBUT」もバンドルされているので、デジタルでのイラスト制作のエントリーモデルとしても最適だ。(山口 優)

raytrektab DG-D081WP

- URL [www.dospara.co.jp/](http://www.dospara.co.jp/)
- 価格 49,800円

**MdN**  
DESIGN & GRAPHIC

## 広告・グラフィックデザインの絶対的指針 ポール・ランドの名著が復刊!

20世紀を代表するグラフィックデザイナーであるポール・ランドの名著の完訳版「Paul Rand: A Designer's Art」(ポール・ランド デザイナーの芸術) (ビー・エヌ・エヌ新社)が発売となった。広告デザインやグラフィックデザインの在り方に大きな影響を与えてきた著者のデザイン哲学が、IBMやUPSのロゴ、雑誌の表紙、パッケージデザインなどの作品とともに簡潔に語られている。色・パターン・扱い方やタイポグラフィなどについてのエッセイも収録した、単なる作品集にとどまらない一冊だ。(山口 優)

Paul Rand: A Designer's Art ポール・ランド デザイナーの芸術

URL [www.bnn.co.jp/](http://www.bnn.co.jp/)

価格 4,966円



## 井口皓太、橋本 表らが参加する NIKELABの新アートプロジェクト始動

最新イノベーションを展開する「NIKELAB (ナイキラボ)」による新しいアートプロジェクト「NIKELAB presents [先]FUTURE OF AIR」。ナイキの最新モデル「NIKE AIR VAPORMAX」をモチーフに、井口皓太、Seiho、武田麻衣子、橋本 表ら、「先」を見据える日本人クリエイターたちがさまざまなフォーマットの作品を制作するプロジェクトだ。現在、Webサイトにて各クリエイターたちが手掛けたそれぞれの作品と、それらが1つに融合した作品が公開されている。(齋藤あきこ)

NIKELAB presents「先」FUTURE OF AIR

URL [futureofair.com/](http://futureofair.com/)



ADadeyf  
RGrghsk  
1234567

Neue Frutiger B

永国 築  
あな ず  
モ ポ サ

たづかぬ角ゴシック UL

永国 築  
あな ず  
モ ポ サ

たづかぬ角ゴシック B

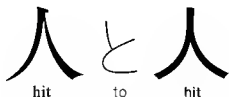
## Helveticaから秀英体まで 人気書体が「LETS」でも使える!

フォントワークスの年間定額制フォントサービス「LETS」のラインアップに、新しく「Monotype LETS」が加わった。HelveticaやFrutiger、Optimaなどの人気欧文フォントに加え、Neue Frutigerに合う書体として開発されたMonotype初の日本語フォント「たづかぬ角ゴシック」など、9,005書体が収録されている。また、同社は「LETS」の追加書体として、7月より大日本印刷が明治時代から開発を続けているオリジナル書体「秀英体」17書体の提供も開始。契約会員は追加料金無料で使用可能だ。(山口 優)

LETS Monotype LETS

URL [fontworks.co.jp/](http://fontworks.co.jp/)

価格 32,400円(入会金 1年更新 初年度のみ)  
26,820円(3年コース 1PC 1年更新)、38,880円(1年コース 1PC 1年更新)



クリエイター2人のテーマトーク

## session 39

猪飼幹太 [月刊COMICリ्यू] × 関谷武裕 [トーチweb]

### theme

「今、漫画をどう届けるか」

クリエイションに携わる者同士の会話から、  
アート・グラフィック・カルチャーの今を浮き彫りにする、  
対談連載「人と人」。  
今回は「月刊COMICリ्यू」の猪飼幹太さんと  
「トーチweb」編集長の関谷武裕さんに  
それぞれの制作現場の裏側や編集方針、  
今、読者に漫画をどう届けるかについて語ってもらった。

- 編集・文 足立綾子
- 写真 谷本 夏 [studio track72]

# 猪飼幹太

Mikio Ikai

1968年生まれ。まんが情報誌「ばふ」(雑草社)編集長を10年間務めたのち、30代より本格的に漫画編集者の仕事を始める。「ヤングキングOURRS」(少年画報社)「COMIC REX」(一迅社)を経て、2006年創刊時より「COMICリ्यू」編集長。主な担当作品「モンスタースターの日常」「アリスと龍六」「さのこいぬ」「推しが武道館いってくれたら死ぬ」「ヒトミ先生の保健室」「セーラーの痛み」「おこむす道草日記」「麗女のやさしい群狼」「まのこーデ」「ネムルバカ」「ばくらのへんたい」「第七女子会役権」「シュガーウォール」など。

url. www.comic-ryu.jp/

関谷 僕「トーチ」の前は「コミック乱」「コミック乱ワインズ」などの時代劇雑誌の編集を担当していました。一生懸命やっていたのですが、媒体の読者のことをリアルにわからない感覚があった。ある時、社内で企画のコンペがありまして、そこから生まれたのが「トーチ」です。2014年8月にオープンし、今年で3年目。ターゲットは25〜35歳の男女がメイン。僕は編集長なので媒体を作っている意識がありますが、編集部員たちは、紙の書籍を作ることに熱意を傾けていて、書籍を広告するためにWebメディアを利用している意識が強いのかな。

猪飼 僕の経歴を簡単に話しますと、最初に漫画情報誌「ばふ」(雑草社)に15年ほどいて、そのうち10年ぐらい編集長をやっていました。2000年代に入ってから三十代になってから、「ヤングキングOURRS」(少年画報社)で本格的に漫画の編集を始め、その後「月刊ComicREX」(一迅社)を経て、「COMICリ्यू」には創刊の立ち上げから関わり今年で11年目になります。2011年に9月ぐらい休刊したのですが、試行錯誤しながら復刊して、今年、おかげさまで復刊5周年を迎えました。

## よそでボツになった企画を積極的に検討する

猪飼 漫画雑誌は、1990年代にピークがあって以降、2000年代から媒体自体の力がどんどん落ちていき、コミックスからの利益の割合が大きくなっていく。その最中の2006年に「COMICリ्यू」は創刊しました。当初のコンセプトは、80年代、90年代から活躍されてきた、我々編集部員が愛読してきた漫画家さんたち、鶴田謙二さん、あきよしとおさん、安彦良和さんといった方々に集まっていたらいい、クオリティの高い雑誌を作ろうということでした。そこから、先程挙げたような漫画家さんたち



の作品に惹かれ、新人の漫画家さんを集めようというのが、もうひとつのコンセプトですね。そのような感じでやっていて、来てくださった新人さんの作品で雑誌のカラーが作られていった気がします。

「COMICリユウ」は後発の漫画雑誌なので、わりと早くから編集部員全員Twitterで宣伝するとか、お金がかからないことならなんでもやってやろうと(笑)。「よそでボツになった企画があったら、全部見せて!」と使はよく言うんですが、意外とそうした企画が成功すること多いんです。関谷 他に載せられないものを検討していくのは同じです。僕、西村ツチカさんが好きだったので、休刊前の「COMICリユウ」、すごく読んでいた記憶がありますね。

猪飼 休刊前後の2010~2012年あたりは、西村ツチカさんやふみふみこさんなどの新しい作家さんの作品とか、従来の漫画雑誌にないものでも、どんどん出していったかおもしろい空気がある。マイナーなのをやるという意識ではなくて、全方位的になんでもやろうというスタンスですね。休刊を経てよりゆるい感じになり(笑)、意外とその方が読みの手の反応も熱いという手応えもありました。例えば休刊中に、ふみふみこさんの初めてのコミックス「女の穴」を出したらとても売れてました。

関谷 映画化されていませんでした?

猪飼 のちに実写映画にしていたら、発売後すぐに頃版がかかって、この編集方針でいけるんじゃないかという自信はその頃に生まれましたね。

### 読者や書店に信頼されるための試みとは?

関谷 リイド社の本は書店の「時代劇」という棚に入っていることが多くて、「トーチ」の作品を書籍化する時は、リイド社の棚がいない状態からの

スタートでした。なので、営業の担当は別にいるのですが、「トーチ」の編集部員も積極的に書店さんに足を運んで営業のようなこともやりました。書店さんの担当者に本の説明をするのももちろんのこと、他社さんの販促物や注文書のFAXを見せてもらったり、ノウハウが厚いところから地道にやっていきました。今、どこの出版社も商売のやり方を考え直しているところだと思うんですが、僕たちは新しい商売やメディアよりも古く続いている書店さんを重視していて、その方々の信頼を獲得できるように心がけています。

猪飼 以前、「トーチ」で赤字額を公表していましたよね。いろんな収支を見えるようにするって、すごく画期的だなと興味を持ったんです。

関谷 どうしたら人に信用してもらえるかって考えた末なんです。保険会社が保険の金額設定の内訳を明らかにして、契約者数を増やしたのを参考にしました。後から文藝春秋の創刊当初、収支を誌面上で公開していたことも知り、有効な手段だったなと思います。

猪飼 そうした試みは、今の時代、実は結構武器になる。たしか黒字宣言しましたよね。もう黒字なんだ!すごいなって思った記憶があります。

関谷 コンベのプレゼンで「3年で黒字化します」と言って企画を通して。そもそも少ない予算で運営しているのですが、トリアス工場さんの「有名な文学作品をだいたい10ページくらいの漫画で読む。」「定番すぎる文学作品をだいたい10ページくらいの漫画で読む。」がものすごく売れたおかげで、2年ほどで黒字に転換できました。この作品に関しては、担当編集者が新書の作り方で漫画を作ってみたいというコンセプトを明確に持っていて、タイトルも新書っぽく付けています。

猪飼 なるほど、タイトルの付け方、すごくうまいなって思いました。漫画の編集にもそうした発想は必要ですね。参考になります。

## 関谷武裕

Takehiro Sekiya

1982年生まれ。静岡県静岡市出身。トーチweb創刊編集長。2006年にリイド社入社。時代劇マンガ雑誌編集を経て、2014年8月に「老後」への道筋に光を照らすベクトルwebを創刊。2017年5月号を最後にリニューアルし、マンガ以外に文モノのコーナーやWeb上のギャラリー、ショップを展開する予定。趣味は老後を考えること。  
url: [www.to-1.jp/](http://www.to-1.jp/)



### 「トーチ」は辺境の観光地?

**猪飼** スマホの普及以降、ここ10年、がらりと変わったのは、読むものが無料で無数に存在していること。そんな時代だからこそ、本と読者の関係性も変化してきている。僕はアイドルとファンに関係に近くなってきているのかなと個人的には思っているのですが、本当にその作品やキャラクターを大好きになってはじめてお金を払ってくれる。一年くらい前までは、それでも無料で読めたら買ってくれないという意見もあったのですが、今は無料で全巻読んだ後でも、本当に面白くと思えば買ってくれる。そこがここ最近明らかに変わったところかなと。

今、「COMICリュウ」は紙と電子書籍で販売しつつ、pixivやLINEにも作品を出しています。Webだけの連載も10本ぐらいあり、多角的に展開しながら挑戦を続けています。漫画雑誌を出す意味はどんどん希薄化していますが、ただ、雑誌の存在が「COMICリュウの漫画は確実に面白い」という信頼感の核になってくれたらうれしいと思ってやっています。

**関谷** 僕、漫画でも昔のものや映画や音楽に興味があって、あんまり最近の作品を読まないで、今の漫画の読まれ方について、ちょっと疎いところがあります。

**猪飼** それも実はすごく大事なことだと思いますよ。世の人々が、日常的に漫画を読んでいるという前提に立つてしまうのは編集者として危険ですね。漫画は、映像や音楽やゲームや、あるいはスイーツや洋服や、世の中に無数にある楽しみのなかから、それでも読む甲斐がある、読む意味があると感じてもらえないといけないとも思っています。

**関谷** 時間の使い方も選択肢がありすぎるし、趣味もみんな分断されていますよね。そのバラバラなのをまとめるのは無理だろうなと。だから、僕は「トーチ」を辺境にある観光地を運営しているという気持ちでやっています。そこに無数にある楽しみのなかから、一時的にアクセスしてもらっている感覚がいんじゃないかと。作家さんもアーティストレジデンスみたいに、そこに一時的に滞在してもらったり住民になってもらって、作品を作ってもらい、そのお土産みたいな感じで単行本を作って、「トーチ」は出版させてもらっているみたいな。編集長の僕は、辺境の観光地の

「漫画にしてもグッズの企画にしても  
楽しんで考える人間がいて、何かチャレンジ  
しようとした時に、前例がないと言って  
止める人間がいないということが重要」

——猪飼幹太

役所の人、もしくは村長。住民の環境を整備したり、観光しに来てくれた人たちに快適なサービスを提供するっていう仕事(笑)。

**猪飼** その観光地は、都会に打って出るという感じではないですね。辺境でしっかりした存在感を持って、それに気づいて、おもしろいと思った人に来てもらうみたいな。

**関谷** そうですね。村おこしの感じですね(笑)。

**猪飼** おもしろいです。時代に合っていますよね。「トーチ」は、なにを基準に作品を選定していますか?

**関谷** 担当編集者が、その漫画がおもしろいと思っているかどうかでしかないですね。最終的に判断するのは、もちろん僕ですが、各編集者がその漫画家を信頼していたら、基本的には掲載します。

**猪飼** うちの編集方針と一緒に。例えば100人が全員60点、70点つける漫画って、実は単行本が売れる可能性が低いんですね。逆に、100人のうち99人が0点で言っても、1人が1000点で本気で言うなら、その漫画は成功する可能性が高いと僕は思っています。

**関谷** 「COMICリュウ」は復刊後、映像化される作品が増えた気がするんですが、それってなにか編集方針の変更があったんですか?

**猪飼** 連載を立ち上げる前に映像化を前提として考えることはないです。制作会社などから映像化の依頼をいただいて、それに対応するのが基本なので、こちらから働きかけすることもないですし、特に拒絶があるわけでもないんですよ(笑)。4月からTVアニメの放送がスタートした今井哲也さんの「アリスと蔵六」は、単行本1〜2巻当時にアニメ化のお話をいただきました。オカキさんの「モンスター娘のいる日常」も、制作会社のプロデューサーさんが書店でコミックス1巻を見て、是非やりたい。「モンスター娘のいる日常」にはミアという下半身が蛇の女性キャラクターがいるのですが、TVアニメ放送当時に、うちのグッズ担当の提案でミアの等身大の7メートル抱き枕を作ったらすごく話題になって。漫画にしてもグッズの企画にしても社内におもしろがって楽しんでいる人間がいて、何かチャレンジしようとした時に、それを前例がないと言って止める人間がいないということがすごく重要です。

**関谷** それは、うちの編集部もまったく同じです! 漫画業界は特に、そういった遊びやノリを残しておかないといけないんじゃないかと思います。

「掲載する作品は、担当編集者が  
その漫画をおもしろいと思っているかどうか。」

編集者がその漫画家を信頼していたら、  
基本的には掲載する方針です」

—— 関谷武裕



### 素直に心の動いた作品を届ける

**関谷** 最初の頃の「トーチ」は、僕の場合ですがプライベートで交流のあった漫画家さんとまず始めて、その方々が注目していて、僕もおもしろいと思った漫画家さんにさらに仕事をお願いしたりしています。今後は新人だけでなく、自分が影響を受けたベテランの漫画家さん方にも声をかけていきたいと思っています。「COMICリュウ」って、新人を育成していく姿勢がすごく強い編集部なのかなと思うのですが。

**猪飼** 企画のおもしろさが大切なので、実績のある方でも新人の方でも、フラットに見る方針です。幸いなことに、新人賞の応募や出張編集部の持ち込みに来てくれる人も多くて、「リュウでやりたい」って思ってくれた方とお付き合いすることが現状ではわりと多いかもしれませんね。

企画に関しては、偏見を持たないことも重要だと思っています。「モンスタースターの日常」の企画が出た当時は、ジャンルとして売れないと言われていたんです。でも、休刊・復刊のどきどきで企画が通って(笑)。最近ではWeb連載でBL作品も始めました。コミュニティでBLの同人誌の持ち込みをいただいて。読んでみたら、ものすごく響いて「これ、絶対いいから、やろう」って。「COMICリュウ」でBLをやるというのも、まともに考えたら、ダメと言われそうなんですけど誰にも止められませんでした(笑)。

**関谷** 「トーチ」にもつゆきゆることという漫画家さんのプロデュースもののBL作品が載っていて、5月に初単行本「[STRANGE]」が出ます。その作品がおもしろいかどうかが重要で、ジャンルの括りとはう必要ないん

じゃないかと。つゆきゆること作品は最高におもしろい。

**猪飼** 逆に言えば、あえて変わったものや、他誌がやっていないことを探し始めたらそれもまた違うと思うんですね。漫画をただ素直に読むのが僕の仕事。ネームや原稿を読んで、自分の心が動いたかどうかだけを、ただ一つの基準として考えています。そんなふうに各担当編集がおもしろいと思った企画を通してくれる環境にあるかどうかということが、誌面の雰囲気にも表れてくると思います。

**関谷** 「トーチ」の裏テーマに「老後を考える」というのがあって。老後を豊かに過ごすために、経済的にはもちろんのこと、それ以外のところでも誰と一緒にどのように生きていくのかを考えています。老後を考えることは、未来を考えることでもあるので、未来に残せる本を作りたいという想いもあります。老後や未来を考えるには、過去の歴史や文脈、現実の社会情勢や政治も理解していないといけないと思うので、今後そういったことを考えるきっかけになるようなコラムとか漫画以外の文字もののコーナーを作りたいなと。

**猪飼** 老後という単語は強いですね。すごくリアル。

**関谷** あと、40歳以降の編集者の生き方にもすごく興味があって。

**猪飼** 僕もすごく興味があります。僕はこままの状態であら漫画編集者として、あと20年ぐらいやっていけたら一番幸せだなと思っています。

**関谷** 編集長という管理職の立場で仕事をしつつ本も作ることのバランスがうまくとれない感覚があったんですが、今日、猪飼さんのお話に刺激を受けました。素直に作品に触れていけばいい。僕は今、「トーチ」を継続させることが、いちばんのモチベーションですね。



猪飼さんの担当作品で、今年の4月からTVアニメ放送中の作品、今井哲也さんが描く「アリスと魔王」。物語の主人公は、「研究所」の外の世界を知らなかった強大な超能力を持つ女の子・鈴奈と、花屋の娘のおやい・真太。真太は鈴奈をばかやかしでいじめ、鈴奈は鈴奈を救済し、時には世界の運命を左右するような状況にも直面しながらも進む。最新刊となる8巻は5月13日に発売。ぜひ書店でチェックしてみてください。



「トーチ」で連載中の、ひらのりょうさんによるフルカラー漫画「[FANTASY WORLD]」。ゴムボールのように空間になった地球の内側にあるもう一つの世界「ファンタジー」の森で暮らしていた、ふたっぺりの人間・ピコ。森で友達になった熊ちゃんとともにさまざまな場所を冒険するうち、失われた技術や戦争など、内部世界の歴史や、外側の世界との関わりが明らかになっていく。現在、単行本第1巻が発売中。



# マンガ、アニメ、イラスト 新世代の才能は 何を見て 絵を描きはじめたのか

マンガ、アニメ、イラストレーション。

現在「絵を描く」という表現は、多方面に広がり進化を続けている。

そこではSNSやデジタルの発達という時代も後押しして、ジャンルを問わずにさまざまな影響を受けた

独創的な作品が日々生み出されている。

本特集では、そうしたジャンルで活躍するクリエイターに着目し、どのように創作されてきたのか、それぞれのルーツを伺った。

loundraw氏、西村ツチカ氏にインタビューを、そのほかの20名のクリエイターには、それぞれメールでの取材を行っている。

この特集からマンガ、アニメ、イラストを越境するような「絵を描く」ことの新しい潮流がみてとれたらうれしい。

●イラスト loundraw

# ラスト

# のか？



[GIRLS DON'T CRY][2.50×Real Sound presents GIRLS DON'T CRY vol.3]「イマベント用イラスト(一巻総集)」 2016 2.50

loundraw 西村ツチカ

キナコ

サヌキナオヤ

ボブa.k.aえんちゃん

22人の新しい才

マツオヒロミ

PALOW.

wataboku 清原 紘

けーしん Bahi JD

pomodorosa

中田春彌 ちゃもーい

またよし

米山 舞 秋屋蜻一

能とそのルーツ

宮崎夏次系

北村みなみ

かとうれい

しきみ 爽々

## 22人の新しい才能とそのルーツ

イラストレーター

# loundraw

10代で初めて装画を担当し、その後「君の隣をたべたい」をはじめ、数々のヒット小説のイラストを手がけているloundrawは、いま最も注目を集めているイラストレーターの一人だ。美麗で透明感のある質感、カメラレンズ的な繊細な光彩表現や画面構成など、さまざまなジャンルをバックグラウンドに独自のスタイルを探索し続けている。若くして注目を集めるそのイラスト表現は、一体どんなルーツがあり、どう解釈し、生み出されたのか？その背景から制作スタイルまでを本人に伺った。

●取材・文 高瀬 司

> loundrawさんのこの1年ほどのお仕事を見ていくと、装丁などのイラストのほか漫画、アニメなど、活動されるメディアの広がりが目を引きます。しかもかなり多作で、ありがたいことに、自分で驚くほどさまざまな機会を与えていただけていて。最近の仕事では、小説やライトノベルの装画をはじめ、whiteeeenやH△Gなど、CDジャケットのイラスト制作、三秋 緑さんの原案をもとにした漫画「あおぞらとくもりぞら」の作画、2017年4月から放映開始されるオリジナルTVアニメ「月がきれい」のキャラクター原案などを務めさせていただいています。それと2016年12月には、これまでのイラストの仕事をまとめた画集「Hello, light. loundraw art works」も出版しています。

> 今回はそんなloundrawさんのルーツや手法を語らせていただければ、まずは子どものころの絵の原体験からうかがえますでしょうか

小学校の低学年のころはアニメ「名探偵コナン」が大好きで、コナンくんがかっこいいなと、よく横に並べて模写していましたね。高学年になってからは、学研の雑誌「科学」シリーズで読んだ、あさりよしとおさんの「まんがサイエンス」がすごく印象的。ただこのあたりは、いまの作風

に影響が残っているかどうかは分らないです。

今につながると思えば、中学生時代に流行し出した初音ミク関連のイラストからですね。イラストレーターのredjuiceさんや三輪士郎さんの作品を見て、イラストレーションの表現にはこんなにも広がりがあるのかと驚いたんです。それで中学2年生のときにペンタブレットを買ってもらって自分でもイラストを描くようになりました。

### アニメの描写が 画風に強い影響を

> ではもっと直接に、いまの作風のルーツとなったり影響を受けたクリエイターという？

決定的な方が3名いらっしゃって、まず全体的な構成の面では、「COMIC LO」の表紙などを手がけられているたかみちさん。絵自体はすごくシンプルで、決して描き込みが多いわけではないのに、情景がちゃんと伝わってくることに魅力を感じています。コントラストのつけ方など、画面の構成の仕方についてはすごく影響を受けましたね。

また人物の描き方の影響に関しては、アニメ「時をかける少女」などで知られる柁田 守監督作品です。柁田監督の作品に登場する人物は、

影のないシンプルな作風なのに、細密な背景美術と違和感なく共存している。キャラクターの抜け感や色彩設計がすごく巧みなんだと感じています。そして背景に関しては新海 誠監督ですね。

> loundrawさんのイラストはレンズ的效果を積極的に取り入れた背景描写が印象的ですが、そこは新海監督の作品の影響が大きいということでしょうか？

そうですね。京都アニメーションさんもそうですし、光にしては被写界深遠にしても、イラストを描いてから後処理で操作するという表現手法は、デジタルの特性が生きているといえますが、新しい時代の表現だと思いました。活動初期からデジタルイラストを描いていた自分としては、そういったアプローチに共感しましたし、自然と自分なりに取り入れていきました。

> 背景描写の際に「新海 誠フィルター」のような表現自体を意識するように？

というよりも、僕も自分のフィルターを持っているようにになりたいと思うようになったんです。だから単に描き方をまねするということではなく、日常の風景を「こんな風な絵として解釈してもいいんだ」「その人なりの景色の捉え方というものがあるんだ」という付加をもらったというか。感情の乗

「イラストレーターさんたちの作品を見て  
イラストレーションの表現の広がりに驚いた。  
それがイラストを描ききっかけ」

「Hello, light. loundraw art works. loundraw」  
高瀬がバーイラスト 2016 高瀬 司



せ方というのでもいいのかもしれませんが。

> 感情の乗せ方?

例えばライブを見た帰りの街というのは、見慣れた景色のはずなのにいつもと違って見えたりしますよね。それはつまり、人はそのときの自分の気持ちのあり方によって、同じ景色を違うように体感することとなくないのです。そうした感情のフィルターのようなものを通した、普段とは違う世界の見え方のようなものを絵として表現したい。だからレンズ的な表現というのも、単に映像や写真を模倣しているわけではなく、その絵によって伝えたい情感を生み出すための手法として使っているんです。

## レンズの表現が絵にもたらす効果

> 一口にレンズの表現といってもその手法はさまざまだと思います。具体的な効果について、もう一歩踏み込んで調べてください。まずレンズフレアについて。これがあることで、どのような効果が生まれるのでしょうか。一つには絵にドラマチックさが加わると思います。またレンズフレアの配置によってその絵のなかで見てほしいところへと視線を誘導したり、逆に見なくていいところを光で隠したりといった画面構成を行うこともあります。

僕の絵では逆光のシチュエーションも多いですが、それも見せたくないものを光で隠し、

見せたいところにきれいなハイライトがかかるという目的を持った使い方をしているといえるかもしれません。

> 空気中の塵やほこりの反射を描かれることも多いですね

空間のなかに光が舞うこと自体のきれいさもありますが、もう一つ、遠近感の表現にもつながると思っています。ほこりの粒が反射すること、これは、当然そこには光が差し込んでいるということですね。そしてそのほこりの反射がどれだけボケて見えるかによって、光がどれくらいの奥行きのあるところにあるのかが見ている人がつかみやすくなると思うんです。それによって、絵が立体的に感じられるかなと。

> お話を伺っていると、レンズの効果を用いてはいても、光学的な整合性はそこまで意識されていないように感じました

そうですね。レンズの種類やピントの位置のおおよそのイメージは持っていますし、自分で一眼レフで撮影に行くこともあります。実際の光学的な性質には必ずしも囚われる必要はないと思っています。それよりは作品のコンセプトや見映えのほうを重視するようにしています。映像や写真を再現することが目的ではなく、この絵で伝えたい何かを表現するうえで、レンズ的な効果が役立つという順番なわけです。

実際、いまはご依頼をいただくお仕事が現実世界を舞台にしたものが多いので、フォトリアル

寄りの作品が中心になっていますが、レンズ的效果のノウハウだけではやはり限界がありますし、一つのことに頼るというのはマンネリの要因になってしまいかと思います。これからはまた別の表現にチャレンジしてみたいという気持ちも高まっています。

> ちなみに、色によって影響を受けた方などは? 「DEATH NOTE」の小畑 健さんですね。コミックスのカバーやカラー版などでの色使いには影響を受けました。人物描写も小畑さんの影響があります。日本映画では中島哲也監督の「嫌われ松子の一生」「告白」「湯匙」、外国映画「アメリ」のようなビビッドな色彩の作品にも惹かれます。コントラストで物語る表現についてはレンブラントですね。それと色ではないですが絵画はイラストチックなものでいえばアルフォンス・ムシャなども好きですね。

## メディアの特性ごとに描き分けるキャラクター

> 小説・ライトノベルの装画を手がけられる際には、作品内のシチュエーションやモチーフはどの程度踏まえられるのでしょうか。もちろん可能な限り反映させるようにしています。ストーリーを生み出す作家さんには、強いリスペクトがあり、作画に入る前に必ず作品を読ませていただきます。登場人物のプロフィールやキャラクターに関わる具体的な情報など、

「感情のフィルターを通して  
ふだんとは違う世界の見え方  
のようなものをその絵によって表現したい」







左「風の静寂をたべたい」 住野よる  
 書籍カバーイラスト 2015 筑摩社  
 上「星の月夜に矢張り」 佐野清彦  
 文庫カバーイラスト 2017  
 KADOKAWA(メディアワークス文庫)  
 下「ふみぞらとくもりずら」 三枝健「原作」  
 Inudraw「作画」 漫画 2015—  
 ストレートエッジ





上「Tell Your Lie」2016 パーソナルワーク  
 下「ラスト・ゲーム かな」鹿嶋カバレーイラスト 2016 スターズ出版  
 右下「全力片思い」田崎くるみ文庫カバレーイラスト 2017 スターズ出版



# 「イラストレーターならこういうテイストだという 固定観念が曖昧になり、 多様化しているのはいい状況だと思う」

すべてメモを取りながら読み進め、このキャラクターは何歳で、他のキャラクターと比べて身長はどれくらいで、髪型や服装はどうかといった、作中に書かれてある範囲の情報はすべて把握します。次に文章読んで感じた印象、例えばこの子は勝ち気だなとか、実は誰病だなとかいった印象を、そういう子であればこういう座り方をし、空を見上げるだろうというように、仕草や表情に落としこんでいきます。ただ、僕の場合は人物も背景の一部となるような作品が多いので、キャラクターのデザインよりも、先ほど語ったような画面構成による情報の表現が中心になることが多いです。

> 同じキャラクターイラストでも、本の装画、アニメ、漫画などメディアが進めば、工夫されるポイントも変わるのではないかと思います。アニメのキャラクター原案は「月がきれい」ではじめて関わらせていただきましたが、記号化の集積のようなところがあるという印象を持ちました。たとえば勝ち気な性格のキャラクターを描くとき、イラストであればシチュエーションや仕草でそれを示しますが、キャラクター原案ではそれがキャラクターのデザインだけで伝わるようにしなければなりません。その子の性格を、服装なり、髪型なり、体のシルエットなりといったかたちに落とし込む必要があって、記号操作をしているような感覚が強くありました。

> では漫画の場合はいかがでしょうか？  
漫画は学生時代にあまり読んでなかったのですが、そのぶん描いてみると、絵のきれいなことと読みやすさが必ずしも一致しないことに戸惑いましたね。トーンや吹き出し、コマの枠線などといった漫画独特のルールのもとでストーリーを伝えなければいけないなかで、どれだけ正確にこのコマの意図が伝わるかということが大事になるのだと思いました。なのでキャラクターを描くといっても、イラストとは全然考え方が違うなと感じています、そこが新鮮で楽しいです。

> 漫画を描く際に参考にされた作家などは？  
コマ割りやテンポ感は「20世紀少年」などの浦沢直樹さんをすごく参考にさせていただきました。あとはネットで「漫画」と検索して出てきた作品を片っ端から読み漁って、漫画とは何なのか、人はどういうロジックで漫画を読んでいるのか、

ということを日々研究しています。

> そのとき気づかれた漫画のメソッドという、  
どういったものになるのでしょうか。

抜け感でもあったらいいでしょうか。コマのなかを一枚の絵としていいに描いてしまうと、どこを見ていいのかわからなくなるので、見てもらいたいところを強調するために絵の情報をうまく取捨選択し、またコマとコマのあいだで起こっていることなど、映像的な連続性を意識しながら描くようにしています。

> ちなみに今後、新たに手がけてみたいキャラクターの方向性などありますか？

この点でも、これまでは現実世界を舞台にした作品に関わるものが多かったのですが、際立ったデザインのキャラクターの仕事はしてこなかったんです。だからピンク髪とか、羽根が生えた子とか、現実にはないような子を描いてみたいという気持ちがありますね。

## メディアを越境するなかで 生み出されるもの

> 最後に今後の活動を教えてください。  
これまではイラストレーターとしての活動が中心でしたが、最近もっと動画に関わりたいと思うようになっていて。それに関連して、実はいま新たに「CHRONICLE」という音楽ユニットの準備を進めているんです。サウンドクリエーターとボーカルの仲間達いて、僕がビジュアルの担当なのですが、音楽の世界観に合わせて、アニメーションでショートストーリー性のあるミュージックビデオをディレクションしていく予定です。楽しみにしていてください。

> さらに活躍の幅を広げられるわけですね。今回の特集のテーマでもありますが、ジャンルを越境した表現や活動についてはどう思われますか？

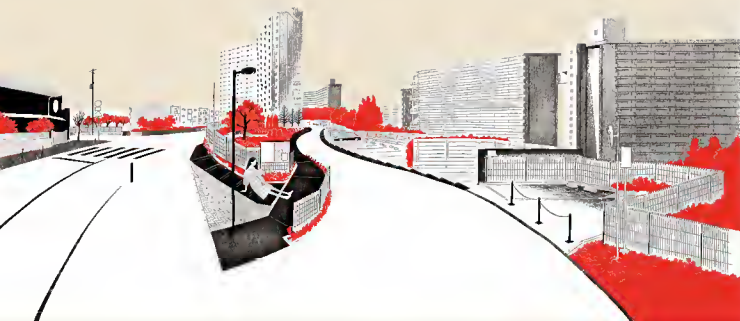
単純に面白いと思います。キャラクターイラストに限っても、油絵や日本画をやっていた方が描かれると

か、そういう異なるジャンルに出自を持つイラストレーターの方も目立つようになっていて、その結果イラストレーターならこういうテイストだという固定観念が曖昧になり、表現が多様化してきているのはすごくいい状況だなと思います。僕も動画のディレクションをやるとはいいっても、並行してイラストレーターの仕事も続けていくので、新しい活動で得たものをまた絵へとフィードバックできたらいいですね。

## loundraw

「ラウンドロー」イラストレーター。透明感、空気感のある色彩と描写の深遠さを用いた繊密な空間設計を魅力とし、「君の記憶をたべたい」(双葉社)、「月がきれい」(Flying Dog)など、映画、キャラクターデザインとジャンルを問わず活躍中。2016年末、初の画集「Hello, light. ~ loundraw art works ~」を上梓。





「アカガミ 望 実況」藤村カリーイラスト 2016 河出書房新社藤原新社

「金輪百貨店のコンセルジュさん」西村ツツカ 漫画原稿 2017 《小学館 ビッグコミック増刊号 連載中



漫画家／イラストレーター

# 西村ツチカ

デビュー作の短篇集『なかよし団の冒険』が、文化庁メディア芸術祭のマंगा部門新人賞を受賞するなど、西村ツチカの漫画は一般の読者はもちろん漫画通をも唸らせてきた。高い画力と技法によって描かれる斬新な展開やキャラクター、繊細な人物の描写、劇画タッチの特徴的な背景など、創造性に溢れる漫画はどこからやってきたのか？ 漫画以外にもイラストレーターとして活躍する西村ツチカ氏に、画風のルーツや作品制作について伺った。

●取材・文 高瀬 司



▶ 新連載「北極百貨店のコンシェルジュさん」が、『ビッグコミック増刊』にて今年2月よりスタートしました。前作「さよならみなさん」以来の久々の連載ですがいかがですか？

新連載では何より読みやすさを心がけています。『さよならみなさん』（小学館 刊）のときはストーリーの面白さよりも、絵の完成度や技巧的な部分に意識が向かっていたのですが、今度はもっと幅広い読者に楽しんでもらえるような作品にしたいなど。コマ割りも三段組でページアコマ以内にしたり、吹き出しもそれをしゃべっている人と同じコマのなかに入れたり、基本的に忠実に読みやすい構成を意識しています。

▶ ツチカさんはこれまで技巧派の作家として知られてきたと思いますが、方向転換されたという意識がある？

新連載に関してはそうです。ストーリーに没頭するのを妨げるような、見慣れない表現は控えるようにしています。ただそれはいつでも、一見シンプルに見えながら、裏側には何か仕掛けを組み込むようにしたいと思っています。前回は初めての月刊連載で、自分の実力不足のために終始戸惑ってばかりだったのですが、今連載させていただいている掲載誌は刊行ペースが年に5

回と、比較的ゆっくりなので、じっくり腰を据えて取り組みたいと思っています。

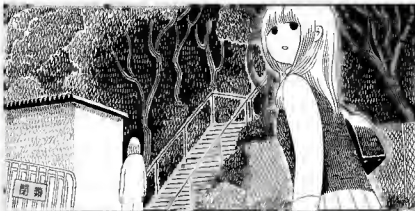
大友克洋・寺田克也の影と  
高野文子の線に影響

▶ 今回はそんなツチカさんの表現のルーツに関して伺わせてください。デビュー以来、高い画力と技法で注目を集めてきましたが、子どものころはどんな漫画を読まれていましたか？ 小学生のころまでは『週刊少年ジャンプ』を読む普通の子でもでした。マンガに夢中になったのは、中学生のときに大友克洋さんの作品と出会ったのがきっかけです。はじめは観が持っていたものを読んだんですが、ものすごい衝撃を受けました。なかでも『AKIRA』は何度も読み返しては、寝食忘れるほど熱心に模写を繰り返していました。

▶ どこに一番感心されたのでしょうか？

画力や表現力などすべてに驚かされましたが、個人的に一番好きだったのは影のつけ方です。たとえば、すごく些細なことに思われるかもしれませんが、大友さんの絵は鼻の真ん中の横線に影があったりするんです。模写するときも、そういう特徴的な部分ばかり特に意識して描いて

「大友克洋さんの作品には衝撃を受けた。  
『AKIRA』は寝食忘れるほど  
熱心に模写を繰り返した」



「ふーなみなるん」 西村ツチカ 漫画掲載：2013 小学館  
『西村ツチカ 中学館 月刊北ノ星』

「高野文子さんはきっと  
何でも描けるにもかかわらず、  
選り抜いたシンプルな線だけで  
描いているからかっこいい」

いました。

> その影のどこに魅力を感じたということなのでしょうか？

フェティッシュなこだわりが感じられたというか、これは僕の悪い込みなのかもしれませんが、その影のつけ方に一定のルールが感じられることから、友友さんが漫画を楽しみながら描かれているという印象を強く持ったんです。

同じような感覚は、寺田寛也さんのイラストレーションからも受けて。高校のときに「寺田寛也全部」という画集が出版されて、それを見てもたら寺田さんのイラストレーションも、友友さんの漫画に感じたのと同じように、すごく楽しそうに描かれているように感じました。

> それはとういことところから？

例えば、ある一部分がほかの部分と比べて明らかに解像度が高く、寺田さんはきっとここがすごく描きたかったんだろうとか。だからこれは僕の勝手な想像ですけど、寺田さんの描く脇骨髄々だったり、シニールな望みのあったりするキャラクターというのは、さまざまなタイプの影や質感を描くためのモチーフだったんじゃないか、とすら

感じています。

> 寺田さんとツチカさんでは作風いやや距離があるように見えていたのですが、影響を受けていたんですな

絵から湧き出る描き手の楽しさとか、描き方に自分なりのルールを設けてあるようなところなんかは影響を受けているかもしれません。

その点では大学時代に衝撃を受けた高野文子さんもそうです。高野さんの漫画はシンプルな線とトーンで構成されているので、友友さんや寺田さんとは画風は全然違いますけど、どの作品を見ても、描き方に厳密なこだわりやルールを感じるという点では共通していると思っています。特に高野さんは、本当はものすごく厳密な計算のもとで描いているはずなのに、あたかも何気なく描いているだけのように見せるところがかっこいいですね。あの最小限のシンプルな線とトーンに行き着くまでは、本当はものすごい試行錯誤を経ているはずなんです。そういうところに憧れます。

> 高野さんに近い漫画家という点にも思っているのでしょうか？

高野さんに近いかは分かりませんが、自分の勝手な印象では、「ムーミン」シリーズの作者で、僕もすごく影響を受けているトーベ・ヤンソンも、ある面ではそうだと思います。トーベ・ヤンソンは描き込みの密度の高さという点では高野さんと違いますが、線画というシンプルな形式にこだわり、その自分で決めたルールに則って描いているようなところは通じているのかなと。

> ツチカさんも線の描き込みは多いですよな

高野さんが引き算タイプなら、僕は足し算タイプに行こうと思ったんです。高野さんはきっと何でも描けるにもかかわらず、選り抜いたシンプルな線とトーンだけで描いているからかっこいいわけで、何でも描けるほどじゃない自分がそれをやったところで、高野さんっぽさを表面的にまねしてみただけにしかないだろうと。だから力の差を素直に受け入れて、少し野暮っとなって、細かな線をガシガシ引いていくことを選んだんです。

## 西村ツチカが描く カナアミの衝動

> ツチカさんの描き込みというと、独特な形状のカケアミがありますよね

「カナアミ」のことですね。「金網型のカケアミ」ということで自分では「カナアミ」と呼んでいます。大学時代にトーベ・ヤンソンの模写をしていて、細いカケアミをマネしきれずにゴチャゴチャとごまかした時の産物なんです、自分独自の味の表現ができた、一時はトレード



マークとして意識的に多用していましたね。

＞ 演画ではいつから使っていたのでしょうか？

『月刊COMICリ्यू』でのデビュー作「君はヒタリ」のときにはすでに使っていました。あとから知ったんですが、19世紀の風刺画家ロドルフ・テプフェールがコマ漫画の起源とされる『ヴィユ・ボワ氏物語』のなかですでに似たような描き方を多用していて、なんとなく短かったです。

また、トーベ・ヤンソンのタッチは非常に緻密で繊細に描かれていますが、カナアミの描き方では曲線のたびにインク溜まりができて見た目が普通に汚いんですよ。というか、もともとカナアミは雑でいいから勢いを重視する、バンク精

神に通じりするような表現だと思っています。

＞ バンク精神？

はい。もともとバンクというのは、楽器もろくに弾いたことないような若者が、衝動に突き動かされるがままにはじめた音楽じゃないですか。僕はマイナー・スレイトというハードコア・バンク・バンドが好きなんですけど、彼らの曲は1,2分のあいだに一つのメッセージを聞いて終わるというようなシンプルなものばかりなんですわ。それでよく考えてみると、その感覚は漫画でいうと、線画という一番シンプルな手法だけで描くことや、カナアミのような勢いで描く衝動的な表現につながっていた気がして。

ただ最近、そうしたバンクな衝動的な表現よりも、もっといいねいに絵を描きたい気持ちが強くなっていて。「きよーならみなさん」では意図的にカナアミをふんだんに使いましたが（P030図版、P033図版参照）、それ以降はカナアミでない普通のカケアミのほうを使うことが多くなってきました。

## イラストレーションと線画の関係性

＞ きよーならみなさん、以降は、イラストレーションのお仕事も積極的になされていますよね。そちらで影響を受けた方というのは？

『メントモリ・ジャーニー』 トレ山・メル子 書籍カバーイラスト 2016 著・絵・監修



イラストレーターの方で、特に影響を受けたような方はいないですね。イラストも基本的には線画だけで完結する感じに描いて、やはり漫画からの影響だと思います。しかし漫画は基本的に白黒なので、彩色に関してはマネできるものがないために仕方なく手探りでやっている状態が続いていて、できれば彩色だけ誰かに丸投げできたらなあと思うながら描いています。

> では漫画とイラストでは、描くときの感覚もあまり変わらない?

少し違いますね。当たり前ですが、漫画はページをめくって物語を伝えるものなので絵もその形を想定して描かれますけど、イラストはひと目で物語を伝えるので。また自分の場合、漫画は

趣味の延長線上ではじめてものですが、イラストは最初から仕事として描くようになったものなので、見た方やクライアントに喜んでいただけたら僕もうれしいですし、お仕事としてもやりがいを感じられます。

> イラストを描かれる際の手順や画材は?

まずはラフの半分くらいまでをシャープペンシルで描いてから、一度スキャンしてPhotoshopでラフを完成させて、それを出力してZEBRAのGペンと開明墨汁でペン入れし、もう一度スキャンしてPhotoshopで仕上げる、という流れです。漫画も同様です。ペンタブレットは最近板タブから「Cintiq 13HD」という小型の液晶ペンタブレットに買い替えました。

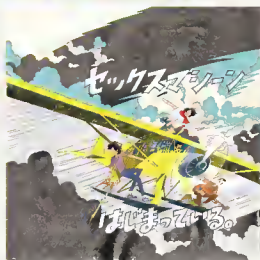
> デジタルツールはどのように使っていますか?

下書きに使っているわら半紙をPhotoshopで加工してテクスチャとして使ったり、またスキャンして取り込んだ下書き自体を線画に重ね合わせたり、といったことはよくしています。これはイラストにアナログ感を加えたいということの一環で、絵を描くプロセスそのものを詰め込んでみようと思ったんです。絵を描く過程にはさまざまな取捨選択があるわけで、線一つとっても、その一本に至る試行錯誤の歴史があるわけじゃないですか。そこで高野さんのように決定的な一本の線を選び取る表現に対して、自分はその一本が決まるまでの過程や蓄積をところどころ見せてゴチャッとしたかたまりにしてみようと思ったんです。この手法は、いまのところほかに行っている人はいないんじゃないかなとも思っていますが、効率が悪いかも誰もやらないだけかもしれない。

## 『不思議の国のアリス』を追いかけて

> ここまでは表現における影響関係をうかがってききましたが、最後に作品のなかでのオマージュについてはいかがでしょうか

いろいろありますよ。例えば一冊目の短編集「なかよし団の冒険」所収の短編「ヒロジが泣いても笑っても」は、フランスのバンド・デシネ作家マルジャン・サトラドの画風と、彼女の「ベルセガリス」を原作にした長編アニメ映画の画風に倣って描きました。また同じく「なかよし団の冒険」所収の短編「チカちゃんの発明館」は、大正時代の漫画「正チャンの冒険」で知られる標島勝一



左上「ソニーのバズル 夢家」書籍カバーイラスト 2016 講談社  
 右下は「なにもしない」 サックス・マシーン」CDジャケットイラスト 2017 POWER RECORDS  
 右下「熊鷹」2017 パーソナルワーク



さんや、ベルギーのバンド・デシネ作家エルジェの『タンタンの冒険』からの影響が強く出ていると思います。

なかでも一番こだわりを持っているのがルイス・キャロルの『不思議の国のアリス』です。僕は挿絵を手掛けているジョン・テニエルの線画まで含めて『アリス』が大好きで、これまでも作品のテーマやモチーフのレベルで何度か下敷きにしてきました。

> 具体的には?

例えば「さよーならみなさん」がそうです。女の子が変な世界に迷い込んで、そこでさまざまなタイプの気持ち悪い男に出会っていくという。だから単行本のカバーイラストも、ヒロインが不思議な世界へ落下していくイメージで描いています。

また、いま連載中の『北極百貨店のコンシェルジュさん』でも『アリス』を意識しているところがあります。主人公の女の子は百貨店の新人コンシェルジュなんですが、そこに一癖あるさまざまな

「『不思議の国のアリス』が大好きで、  
これまでも作品のテーマや  
モチーフのレベルで  
何度か下敷きにしてきた」

な動物の客がやって来るという。ただそうはいつでも、自分が描きたいものと描けるものは違うので、『アリス』を意識するのは最初の設定くらいにしています。最初にもいいましたが、「さよーならみなさん」ではその部分で反省があったぶんなおさら、『北極百貨店のコンシェルジュさん』では読者のみなさんにも広く楽しんでもらえることを第一に、描いていくことにしたので。

> 連載の今後の展開を楽しみにしています

ありがとうございます。僕自身いまはめちゃめちゃ楽しく描いています。

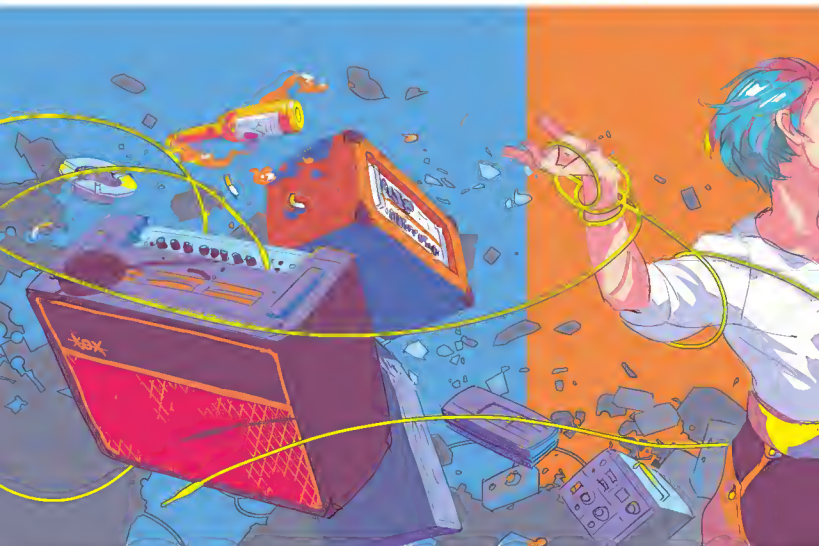
## 西村ツチカ

〔にしむら・つちか〕漫画家、イラストレーター。2010年、短編集『なまよひの冒険』（徳間書店）でデビュー。同作で第15回文化庁メディア芸術祭マンガ部門新人賞受賞。他の作品に『かわいそうな真弓さん』（徳間書店）、『さよーならみなさん』（小学館）がある。また、インディー出版レーベルのDIORAMA BOOKSが発行する漫画雑誌『USCA』『DIORAMA』にも漫画を発表している。2017年2月より、ビックラコミック雑誌（小学館）で『北極百貨店のコンシェルジュさん』連載開始。



『さよーならみなさん』 西村ツチカ 漫画家 2013・  
『北極百貨店のコンシェルジュさん』 小学館 月刊コミック





## 鳥山 明や宮崎 駿らレジェンドの 「倒錯性」に強く影響を受けて

イラストレーター／音楽家

# pomodorosa

TAQ 宮崎 駿 鳥山 明 「新世紀エヴァンゲリオン」 「機動戦士ガンダム」 大友克洋 高橋留美子  
アメリカンポップアート 高田裕三 「ドラゴンクエスト」 ディズニー・アニメーション 鶴田謙二 萩原一至  
井上雄彦 スタナー・キューブリック パウハウス

- Q. 現在の主な活動を教えてください。  
イラストレーター、音楽作家。
- Q. 基本的な制作の手順と制作時の道具は？  
最近ではiPadでProcreateというアプリを使ってラフや線画を作成、そのあとデスクトップにデータを移してPhotoshopやPainter、ArtRageなどで着色ほか作画作業をしています。
- Q. 描く際に最も重要視していることは？  
絵、音、共通ですが、第一になんでもいいから作品を作り続け

- ること。次点でイケてるかイケてないか。
- Q. 今の画風のルーツとなったアニメ、漫画、イラスト作品や作家を教えてください  
敬称略ですみません。宮崎 駿、鳥山 明、貞本義行、安彦 良和、大友克洋、高橋留美子、高田裕三、鶴田謙二、萩原一至、井上雄彦。キャラ造形を支える世界観や趣味性に影響を受けました。
- Q. そのほかに影響を受けた映画やアートは？

その22人の新しい才能と  
そのルーツ



「どして僕は世界で一番 リン・キムラ」©DJシャッターイラスト 2016 ビクターミュージックアープ

キューブリック映画全巻、ディズニーアニメ、アメリカンポップアート、パウハウス。あと広辞苑みたいなでかい辞書を引いて遊ぶのが好きでした。辞書トラベルと呼んでました。あとは音楽史ですね。

q 子供のころに横写していたものは?

前述した先生方のキャラクターほか、ゲームのキャラなど。ナウシカ、鳥山 明的ガジェット類、『ふしぎの海のナディア』のナディア、『3×3 EYES』のバイ、『AKIRA』のサイバーパンク表現、銭田謙二的ヨーロッパアンティーク科学など。

q 直接的な影響ではなくても、衝撃的だった作品や作家の考え方はありますか?

いろいろあります。ただ、ここにきて思うのは作者の独断と偏見、趣味と価値観、そういうごく個人的な根っこからきてるような部分が隠れても透けてくる作家や作品は好きです。でもあげすぎなのは嫌いです。変態だけでデリカシーがあるものが好きです。

q インスピレーションは何かから得ていますか?

原風景みたいなものです。たぶん子供だったりがかった頃に感じた「何か」を表現してみたくてやっている気がします。例えば父親が持っていたチェット・ベイカーの「マイ・ファニー・ヴァレンタイン」を小学生くらいの頃に聴いたのですが、Bメロで展開するところ……ああいうのがやりたかった。ドラクエ3の宿内の音楽とか。なんかふわっと一瞬間に浮くような感じ。よく分からなくてすみません。

q 上手だなと感じる絵の共通点やポイントは?

「ああ、これがこの人の中で正解な線だったり色なんだろうな」と思える絵。好感が持てるのは迷ったり苦戦してるのが分かる絵。最低なのは何も自分の頭で考えていない絵。

#### pomodorosa

「ポモドロサ」イラストレーター、音楽作家。イラストでは漫画やキャラクターデザイン、音楽ではCMなどの映像音楽を主に手がける。2015年4月25日、自身の所属音楽と「Music, Fashion and Color」を一出版社より出版。最近では、カゲロウプロジェクトのじんが新たに立ち上げたクリエイティブブランド「EDWARD RECORDS」オフィシャルウェブサイトのイラストのアートディレクションを担当。



左上「Aneligan」2017 パーソナルワーク  
 中「夢可くすめていく 上巻ス(夢ノ内)」CDリリィイラスト 2016 上巻ス(夢ノ内)  
 右上「Drawing on photograph of the sky」2016 パーソナルワーク  
 左下「EDWARD RECORDS」Webサイトイラスト 2018 EDWARD RECORDS  
 右下「ハーフヴィルド・ネイサン・バーンと夢のナイフ(上下巻)」シリーズグリーン(表)、田辺千幸(裏) 夢種カバイラスト 2016 早川 夢種

#### pomodorosaが影響を受けたもの

映画「風の谷のナウシカ」

アニメ「紅の豚」

漫画「AKIRA」太友克洋

アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」

漫画「ハカボンド」井上雄彦

漫画「BASTARD!!」萩原一至

漫画「3x3 EYES」高田裕三

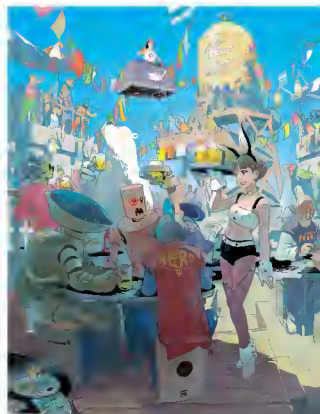
アニメ「機動戦士ガンダム(宇宙世紀)」シリーズ

ゲーム「ドラゴンクエスト」シリーズ

漫画「ベルセルク」三浦建太郎

漫画「らんま1/2」高橋留美子

やはり作品作りってすごくプライベートで自慰行為に近いものなんです  
 が、それを堂々とやられるのは嫌いです。カッコつけながらも自分の性(さ  
 が)にどこか申し訳なさという後ろめたさや悲しさ(羨しさ?)があるもの  
 に惹かれてしまいます。





イラストレーター

# キナコ

TAG 藤崎 竜 「封神演義」 ポップミュージック 柔らかい体つき まつげ 「HELLSING」 「不安の種」 デフォルメ  
平山夢明 「夢使い」 体の動き 足の角度 「ボンバーマンジェッターズ」 「屍鬼」 「動物のお医者さん」  
「アストロボーイ・鉄腕アトム」 「HUNTER×HUNTER」 少女漫画 「SIREN」 「ダイナー」 テレビ

Q. 現在の主な活動を教えてください。

キャラクターデザイン、イラストを描かせて頂いています。

Q. 基本的な制作の手順と制作時の道具は？

制作手順は、ラフ、線画、色塗り。ソフトはCLIP STUDIO  
PAINT PRD。ペンタブはワコムのBamboo。

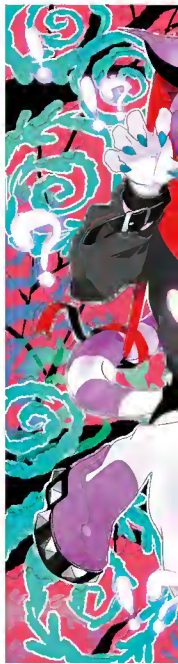
Q. 描く際に最も重要視していることは？

影を濃くして明暗をはっきりさせること。柔らかい体つき。自分  
が描いて楽しいキャラクターデザインです。

Q. 今の画風のルーツとなったアニメ、漫画、イラスト作品や作  
家を教えてください。



©2017 15COMBO & DIALOGUE Co., Ltd. All rights reserved.



©2017 15COMBO & DIALOGUE Co., Ltd. All rights reserved.



藤崎 竜さんのイラストが好きで、『封神演義』のキャラクターデザインがすごく好きだったので心に残っています。まつげをピョーンと尖らせて描くのは影響を受けています。ポップミュージックも好きで色んなキャラクターを描いていたので、人間だけでなく人外なども好きで描くのはこの影響があると思います。

Q 子供のころに模写していたものは？

少女漫画の絵を写し紙でなぞって描いていました。

Q 直接的な影響ではなくても、衝撃的だった作品や作家の考え方はありますか？

プレイステーション2の『SIREN』は初めて実写キャラを自分の絵柄で2次創作したので思い出深いです。デフォルメの勉強になったかもしれません。平山夢明さんの『ダイナー』は面白さとグロテスクさとかっさよきに衝撃を受けました。

Q インスピレーションは何かから得ていますか？

お店などで物を見てこういう色使いもかわいいなと思ったり、テレビなどで踊ったり動いたりしているのを見て、こんな体の動きや足の角度良いなと思うことがあります。

Q 上手だなと感じる絵の共通点やポイントは？

思わず目を引く独特な構図やポーズやそういう内容のイラストです。

#### キナコ

香川黒出身。ゲーム、アニメ、小説等のキャラクターデザインやイラストを描かせて頂いています。思わず描いてみたくなるようなキャラクターが描けていればうれしく思います。



左、中「島根少年」ソーシャルゲームイラスト 2016 COMBO & OWILOGUE Co., Ltd.  
右「島根少年」探偵団 さまだにに光がや(増巻) 西尾眞和)文庫カブーイラスト 2015 講談社





左「緑界の命官(限定版)」ゲームパッケージイラスト  
2018 アイディアファクトリー  
と「ボリチャマン クラウス インザイ」  
DVDパッケージイラスト 2015 タツノコプロ  
下「カニチャマン クラウス」  
TVアニメキャラクターデザイン  
2015 タツノコプロ

イラストプロ「カニチャマン クラウス インザイ」制作委員会



タツノコプロ ボリチャマンクラウス制作委員会

#### キナコが影響を受けたもの

漫画「封神演義」

漫画「HELLSING」/ 平野耕太

漫画「不安の種」/ 中山昌亮

漫画「夢使い」/ 結城理一

漫画「HUNTER×HUNTER」高橋昌博

漫画「動物のお医者さん」/ 佐々木倫子

アニメ「サイボーグ009 THE CYBORG SOLDIER」

アニメ「ボンバーマンジェッターズ」

漫画「屍鬼」藤崎 竜

アニメ「アストロボーイ・鉄腕アトム」

イラスト、キャラクターデザインに影響を受けていると思うのは「封神演義」。キャラクターがみんな見た目の行動もポーズもかっこよすぎる「HELLSING」。イラストと見せ方が怖すぎて衝撃を受けた「不安の種」。イラストの描き込みがすごくて絵柄がかわいくてストーリーはエロちっくで深い「夢使い」。何度読んでも面白い「HUNTER×HUNTER」。昔から大好きで何度も読んで笑っている面白い漫画「動物のお医者さん」。かっこよくて描きたいけどキャラクターデザインが特殊で、でも描きたくてがんばって描いていた平成版の009。ストーリー、キャラクター、演出、BGM、声優さんの演技が素晴らしい大好きなアニメ「ボンバーマンジェッターズ」。藤崎 竜さんのキャラクターデザインが癖になるおもしろ怖い「屍鬼」[Now or Never]が使われているOPがすごくカッコいい「アストロボーイ・鉄腕アトム」。



# 綿密かつシャープな線画でスリリングな世界観を創る

## バンドデシネと少年漫画のハイブリッド。

漫画家

# 中田春彌

22人の新しい才能と  
そのルーツ

TAG ファンホ・ガルニド 松本大洋 今敏 Jean-Pierre Gibrat Sergio Toppi メビウス ニコラ・クレシー  
寺田克也 田中達之 森本晃司 内田バブロ 白浜 勝 田島光二 沖浦啓之 エンキ・ピラル ガス・ヴァン・セント

Q. 現在の主な活動を教えてください。

「ウルトラジャンプ」(集英社)にて「Levius/est」を連載中。ハヤカワ文庫F「キングクラークロニクル・風の名前」シリーズカバーイラストを担当。そのほか映像、ゲームの仕事に関わらせていただいています。

Q. 基本的な制作の手順と制作時の道具は?

紙に書いた線画をPhotoshopで処理しています。

Q. 描く際に最も重要視していることは?

美しく描くことです。思うようにいかないこともありますが、なるべく前向きに、明るい気持ちでいるよう心がけています。

Q. 今の画風のルーツとなったアニメ、マンガ、イラスト作品や作家を教えてください。

ファンホ・ガルニドさんと松本大洋さん、今敏監督の漫画を始めて見た時、画面の中にもまるでその世界があるように感じ、そういった画面に憧れました。絵柄では、Jean-Pierre GibratやSergio Toppiの描く精緻さと美しさ、線画ではメビ

ウス、ニコラ・ド・クレシー、寺田克也さんの柔らかさや情報量、田中達之さん森本晃司さんの空間や立体感、動きを感じる絵に衝撃を受けました。最近では内田バブロさん、白浜 勝さん、田島光二さんの創作に対する姿勢に刺激を受けています。

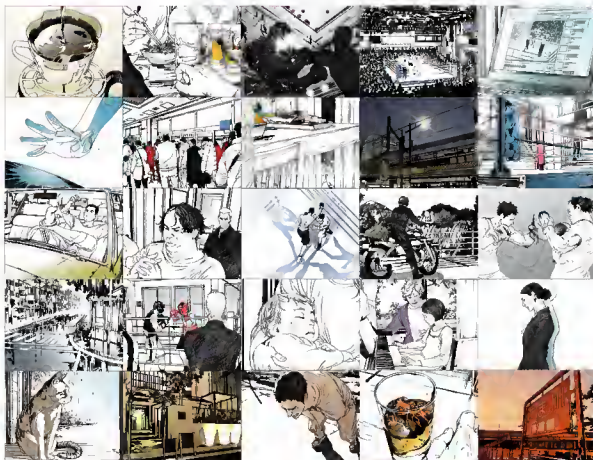
Q. そのほかに影響を受けた映画やアートは?

今敏、沖浦啓之監督のアニメ全般、エンキ・ピラル、ガス・ヴァン・セント、ラー・フォン・ドリアー、岩井俊二監督の映像作品、Richard Schmid、Dusan Djukaric、Joseph Zbukvic、山本耀司、サラ・ムーン、パオロ・ロベルティ、西条英樹 [gift unfolding casually] さんの作品全般。

Q. 子供のころに憧れていたものは?

『YAIBA』、玉木美幸さんのゲームイラスト全般、おちよしひこさんの漫画『イグドラシル』『半熟英雄』など。

Q. 直接的な影響ではなくても、衝撃的だった作品や作家の考え方はありますか?



「朝日新聞連載小説『夢に耽る 沢木耕太郎』」新聞連載挿絵 2015~2016 朝日新聞社



『Lexus - 中国専属』南海出版 2014 小学館  
© Haruhisa Nakata / 小学館



『Lexus/est』中田春樹|漫画所蔵 2015 集英社  
© Haruhisa Nakata / 集英社





【Liveout/real】 中田春樹「透西カウ」一巻版 2015 集英社  
© Haruhisa Nakata / 集英社

# LEVIVUS est

恐れ多いですが、**生瀬範義**さんには、絵はもちろん生き方も強く憧れます……。

Q. インスピレーションは何から得ていますか？

小説、エッセイ、劇中のセリフなど、**言葉から発想**することが多いです。写真や映像、音楽、イラストなど、**文字以外で表現されるもの**も、自分の中で一度言葉に置き換えて、構成する要素を考えるようにしています。

Q. 上手だなと感じる絵の共通点やポイントは？

自分に描けないものが描ける人はみんな尊敬しています。

## 中田春彌

[なかた・はるひ] 漫画家。2012年12月「月刊KKI」(小学館)2月号にて「Levius」連載開始。2015年「ウルトラジャンプ」(集英社)5月号より続編「Levius/est」連載中。2015年4月〜2016年8月朝日新聞連載小説「夢」に載る「挿絵担当」その他、ゲームのキャラクターデザイン、小説カバーイラストなど。

## 中田春彌が影響を受けたもの

漫画『ブラックサッド/ファンホ・ガルニド』

アニメ『東京ゴッドファーザーズ』

バンドデシネ『MILLER・REDONDO(作画)』

バンドデシネ『Juan Solo・Alejandro Jodorowsky(作画)』

漫画『シェヘラザード/セルジオ・トッピ』

漫画『ヘルボーイ/マイク・ミニョーラ』

イラストレーター キム・ジョンギ

イラストレーター 漫画家 寺田亮也

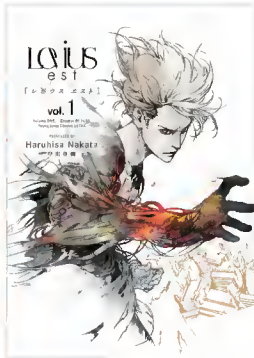
漫画家 上山敬郎

日本画家 池永康展

絵がうまくて人間ができていない人に憧れるのですが、道はまだまだ遠そうです。自分のボンコン具合が嫌になることが多いですが、できれば一生原稿を描くことが好きでいい続けられたいかなと思っています。



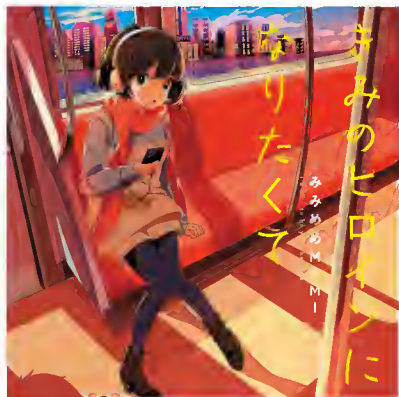
左「Levius 1巻 中田春彌」漫画カバーイラスト、2013 小学館  
©Lapoppye & Book Design by gfit  
unfolding casually  
右「Levius/est 1巻」中田春彌漫画カバーイラスト、2015 集英社  
©Lapoppye & Book Design by gfit  
unfolding casually



© Haruhisa Nakata / 小学館

© Haruhisa Nakata / 集英社





右上「サヨナラ嘘つき みみのめMIMI」©DJシャネーイラスト 2014 エーススケッチ  
 右上「大阪芸術専門学校 学校案内冊子(2016)」男子部統一イラスト 2017 大阪芸術専門学校  
 左中「チャチャチャ みみのめMIMI」©DJシャネーイラスト 2016 エーススケッチ  
 右下「さくらさくらみみのめMIMI」©DJシャネーイラスト 2016 エーススケッチ  
 左下「天守閣 みみのめMIMI」©DJシャネーイラスト 2015 エーススケッチ

イラストレーター

# ちやもーい

22人の新しい才能と  
そのルーツ

TAG ポケットモンスター「オリオン街／山本ルンルン」 ポップ 初音ミク 宇木敦哉 mebae  
絵本「虹伝説 ウル・デ・リコ」 情緒的 東京五輪プレゼンテーション きやりーばみゆめみゆ Perfume  
SEKAI NO OWARI サカナクション メジャー 関 和亮 児玉裕一 AKIRA / 大友克洋  
「GANTZ」奥 浩哉 「ベルセルク」三浦建太郎

Q. 現在の主な活動を教えてください。

視聴覚ユニットみめめMIMIのアートワーク、ポケモンセンターオリジナルグッズのアートワークなどを手がけています。

Q. 基本的な制作の手順と制作時の道具は？

ラフ制作、線画制作、着色の3段階が基本的な制作手順です。ハードはCintiq 13HD、ソフトはPhotoshop CC。

Q. 描く際に最も重視していることは？

新しさもありながら、スタンダードな印象を持つ作風を目指しています。どの作品も常に最初で最後の一枚であることを意識して取り組んでいます。

Q. 今の画風のルーツとなったアニメ、漫画、イラスト作品や作家を教えてください。

シンプルな線と色で表現するスタイルの**ポケモン**のイラストに大きな影響を受けています。

子供の頃、朝日小学生新聞に掲載されていた漫画「**オリオン街・山本ルンルン**」の斬新な色使いに衝撃を受け、色の組み合わせには無限の可能性があると知りました。また、**初音ミク**作品を通して知った**宇木敦哉**氏や**mebae**氏の繊細でスタイリッシュな作風に影響を受けています。記号的なキャラクター表現にはない、**情緒的なイラスト**に惹かれています。

Q. そのほかに影響を受けた映画やアートは？

幼少期に出合った絵本「**虹伝説 ウル・デ・リコ**」です。ギタリストの**高中正義**氏がこの絵本をテーマにアルバムを制作しており、その音楽にも親しんでいます。神々しさと穏々しさを併せ持った絵画・物語で、初めて読み終わったときに放心するほど絵本の世界に入り込んでいたことを覚えています。いつか**絵と音楽のコラボレーション**で作品制作をしたいという夢を持つきっかけになった作品です。

Q. 子供のころに憧れていたものは？

撮写が苦手だったので、見たものをそらで描くことはよくありました。正確さやデッサンなどを気にせず自由にポケモンばかり描いていました。

Q. 直接的な影響ではなくても、衝撃的だった作品や作家の考え方はありますか？

**リオ五輪開会式の東京五輪プレゼンテーション**です。ストレートで分かりやすいモチーフではなく、現在のリアルな東京の精神性とは何か、というテーマに視点を置いた作り方に感銘を受けました。表情、動作、メッセージ性などいずれの面を切り取っても、洗練された表現が東京を映し出していて粋だったと思います。

Q. インスピレーションは何かから得ていますか？

J-POPや広告表現といった、**メジャーな精神性**を持つ作品に影響を受けています。**きやりーばみゆめみゆ**、**Perfume**、**SEKAI NO OWARI**、**サカナクション**といったアーティストや、**関 和亮**氏、**児玉裕一**氏によるミュージックビデオからは表現とは何かを教えられるような気がします。ポップかつオープンでありながらも、客観性を持つ作品に惹かれます。

Q. 上手だなと感じる絵の共通点やポイントは何？

今国の特集でもありますが、ルーツがすぐに分からない、オリジナリティの高い作品に惹かれます。また、テーマの独自性が高い作品や、同じモチーフでもその人にしか切り取れない視点や意志を感じる作品に息をのむことが多いです。

ちやもーい

ポップでキュートな作風が目印のイラストレーター。キャラクターデザインからアーティストビジュアルまで幅広い領域を手がける。東京を拠点に活動中。

ちやもーいが影響を受けたもの

ゲーム「ポケットモンスター」シリーズ

漫画家 アニメーション作家 手塚治虫

アニメ監督 漫画家 イラストレーター 宇木敦哉

イラストレーター 竹

漫画家 山本ルンルン

漫画家 メビウス

絵本「虹伝説／ウル・デ・リコ」

漫画「AKIRA／大友克洋」

漫画「GANTZ／奥 浩哉」

漫画「ベルセルク／三浦建太郎」

いざでも、作家・作品の中で完結した、時代に左右されない佇まいに惹かれます。ゴールや理想が予め作家の中で決まっている印象のある、ビジョンのある作品に惹かれます。



「虹伝説」作者 宇木敦哉  
コンパス [Voldit] キー  
ラクターデザイン NHN  
PlayArt, トウゴ  
© Nihki PlayArt Corp.  
© DWANGO Co., Ltd

メジャー作品のオープンマインドな作品性からの影響が  
ポップ&キュートな画風にも立ち現れる

オルタナティブ・コミックや小田島等らのスタイルに憧れ。  
洗練された線画にアナログの揺らぎを残すイラストレーション



イラストレーター／漫画家／アニメーター

## サヌキナオヤ

TAQ **ダニエル・クロウズ** **小田島等** **タナカカツキ** **『パンチドランク・ラブ』** **うすた京介** **『ディレクターズ・レーベル』**  
**『Since I Left You / ザ・アヴァランチーズ』** **『アウトバーン／クラフトワーク』MV** **『エイドリアン・トミネ』**  
**『ゴーストワールド』** **『COMIC CUE』** **『Sharkey's Oay / ローリー・アンダーソン』MV** **壁に貼っていたフライヤー**  
**中目黒ラジオ** **ズビグニュー・リブチンスキー** **木村友紀** **マリケ・ファン・ワームダム** **ヴァージン・スーサイズ**  
**『ソーシャル・ネットワーク』** **『岸和田少年愚連隊』** **『ゴジラvsビオランテ』** **『GROOVISIONS × HALFBY』MV**  
**『www.ilreme.com / イルリメ』** **『ロック曼荼羅』** **『new (KAWAOE 夢ムック)』**

Q. 現在の主な活動を教えてください。  
 イラストレーション。漫画。アニメーション。  
 Q. 基本的な制作の手順と制作時の道具は？  
 仕事によって違うので、だいたいの流れが決まっているイラストの場合を書きます。1. アイデア出し、下書き（ノート〈MOノート A5 無罫〉、シャープペン〈クルタガ ローレットモデル 0.5〉）。2. パソコンで下絵作り。3. 線画と飾りを同時並行で描き（Photoshop CC、Painter、Wacom Intuos Pro Medium）。  
 Q. 描く際に最も重視していることは？  
 線。線が曲がる時にどう曲がるか、どう消えていくか、とかの細かいニュアンス。消しゴムで削って形成しながら1線ずつ作っていきます。デジタルなのかアナログなのか正体不明の線が作れると最高だと思っています。あとは、整合性を取りすぎないこと。時に写真を構築してトレースをすることがありますが、その場合でも正確になりすぎないように気をつけている気がします。他にも光源とか人物の骨格etc……正確であることにあまり良さを感しません。理由がなかったり根拠がいまいちな方が惹かれます。  
 Q. 今の画風のルーツとなったアニメ、漫画、イラスト作品や作

家を教えてください。  
**ダニエル・クロウズ**、**小田島等**、**タナカカツキ**。それぞれから絵の描き方、モノの見方、技術との寄り添い方、を学んだと思います。この3名は漫画家でありながらも自分のペースに従ってさまざまな活動をされているので、昔からこうなりたと思っていた。  
 Q. そのほかに影響を受けた映画やアートは？  
**『パンチドランク・ラブ』**。  
 Q. 子供のころに模写していたものは？  
**うすた京介**の作品。  
 Q. 直接的な影響ではなくても、衝撃的だった作品や作家の考え方はありますか？  
**『まんが道』**、**『ディレクターズ・レーベル』**、**『Since I Left You / ザ・アヴァランチーズ』**、**『アウトバーン／クラフトワーク』MV**、**『シャークーズ・ディ／ローリー・アンダーソン』MV**、**中目黒ラジオ**、**ズビグニュー・リブチンスキー**、**木村友紀**、**マリケ・ファン・ワームダム**、**『ヴァージン・スーサイズ』**、**『ソーシャル・ネットワーク』**、**『岸和田少年愚連隊』**、**『ゴジラvsビオランテ』**、**『GROOVISIONS × HALFBY』MV**。



[[www.illreme.com/](http://www.illreme.com/) イルリメ]、[ロック曼荼羅]、[new KAWADE夢ムック]、[AFTER HOURS]、[ゴーストワールド]、[COMIC CUE] etc……。サイプレス上野とロベルト吉野の曲「WONDER WHEEL」の「好きになるのには理由がない」という一節に当時勇気をもらった思い出がありませう。

Q インスピレーションは何から得ていますか？

普段の生活。

Q 上手だなと感じる絵の共通点やポイントは？

線の太さと、その処理の仕方。

#### サスキナオヤ

1983年京都市生まれ。音楽、書籍、雑誌のイラストや漫画執筆、アニメーションなど。

サスキナオヤが影響を受けたもの

漫画 [Bomb Scare / エドリアン・ハミネ]

イラスト [明日を失った浜辺 / 小田島秀]

DVD [イエス会パノラマ / タナカカツキ]

漫画 [ソフボーイ / アーチャー・ブルウィット]

フォタグラフー グレゴリー・クリュードソン

アニメ [ラビットラン・レイク]

漫画 [劇画漂流 / 辰巳ヨシヒロ]

アニメ [DOUBLE KING / Felix Colgrave]

アニメ [ストレンジャー / レイト・ナイト・ワーク・クラブ]

昔、熱心に見たことが調べたことは大人になって全部そのままだってけるので驚いています。武器になることも多いですが呪いかな？と思うことも正直あります。あと当時壁に貼ってた変なフライヤーとかの方が実は影響が強い気もします。最後の2つは趣旨とはズレて最近の最高だったアニメ、株集めて見てみて下さい。

お上りHomecomings "BASEBALL SUNSET" ツアー・メインビジュアル 2016 SECOND ROYAL RECORDS

お上りHomecomings & Naoya Sanuki presents "New Neighbors" イベントメインビジュアル 2017 SECOND ROYAL RECORDS  
中込「ブコウスキーの酔いどれ紀行 (5巻文庫) チャールズ・ブコウスキー(著) 文庫カバール」  
2018 延慶堂  
中込「パルプ(5巻文庫) チャールズ・ブコウスキー(著) 文庫カバール」2016 延慶堂  
T「SALE OF BROKEN DREAMS Homecomings」CDジャケットイラスト 2016 Jellyfish / SECOND ROYAL RECORDS







本「ソノサキ」2016 パーソナルワーク  
表「飛びながらのバタフライ 優しいよ」文庫かバイラスト 2017 スターン出版

22人の新しい才能と  
そのルーツ

# 少女漫画やアニメ、童話などがエッセンスに。 精緻なタッチで描かれる艶やかな髪、無垢な少女



イラストレーター

## またよし

所属 声優「ぼくの地球を守って」 鶴屋 玲 母の絵 「ガラスの仮面」 姫川亜弓 「やさしい悪魔」  
『美少女戦士セーラームーン』 『らんま1/2』 『今日から俺は!!』 『新世紀エヴァンゲリオン』 『まんが日本昔ばなし』

- 現在の主な活動を教えてください。  
主にデジタルで絵を描いています。小説の挿絵や装画、雑誌の表紙などのお仕事を頂くことが多いです。
- 基本的な制作の手順と制作時の道具は？  
ラフから仕上げまでパソコンで描いています。使用しているソフトはPhotoshop CC、ときどきCLIP STUDIOです。
- 描く際に最も重要視していることは？  
自分で好きだなとかいいなとか、そう思えるまで諦めないことです。一見当たり前のことに思えますが、締め切りがある以上その気持ちとタイムリミットで戦わなくてはなりません、ここで焦りが生まれます。しかし焦ると、線が急ぐばかりで形が定まらないことが多いので、手綱を引くように気持ちを抑えて自然に振舞いながら、じりじりと絵に近づいていくイメージです。息苦しくもありますが、好きな形が出来て、見てくださった人に喜んでもらえるというその100倍うれしいです。描いていて気持ちがいいのは髪の毛です。
- 今の画風のルーツとなったアニメ、漫画、イラスト作品や作家を教えてください。

アニメ「ぼくの地球を守って」のEDがすごく好きで、木蓮の揺れる髪は特に何度も巻き戻して見ていました。巻き戻して、の言葉に時代を感じます。

- そのほかに影響を受けた映画やアートは？  
画家ですぐ頭に浮かぶのは鶴屋 玲です。小学校の頃は童話集が好きで、図書館で借りては違う世界への憧れを抱いて読んでいたのですが、あの頃の気持ちは今も続いていると思います。
- 子供のころに模写していたものは？  
子供の頃よく真似したのは母が描いてくれたお姫様の絵です。
- 直接的な影響ではなくても、画風だった作品や作家の考え方はありますか？  
『ガラスの仮面』の姫川亜弓さんの生き方に強い衝撃を受けました。とにかく格好よくて憧れています。
- インスピレーションは何から得ていますか？  
外出中に女学生を見かけても見てはいけない気がして、なかなか直視出来ないのですが、女の子を描くときは中学高校のときの



**クラスメイト**や隣のクラスの子をぼんやり思い出しながら描いています。楽しいです。髪の流れだったり、ああこんな子だったとか、そんな記憶と一緒に描くことが多いです。

Q. 上手だなと感じる絵の共通点やポイントは?

上手だなと思う作品の共通点は覗いている私の目がよく動いている気がします。まず絵と目が合い、それからあちこちに目を動かさなければならないようにしてしまう力のあるものです。好きだなと思ふものは、逆にあまりすぐには目が動きません、じっくりと作者のタッチや手の動きを追っていきたくります。

#### またよし

イラストレーター。油絵を描いていた経験を生かし、デジタルでも色を重ねて作り上げる淡い色調を得意としている。物語を感じられるようなアンニュイな表情、またアナログ感覚あふれる柔らかな作品が多い。近年書籍を中心に活躍の場を広げている。

#### またよしに影響を受けたもの

漫画『ガラスの仮面 美内すずえ』

漫画『SWAN-白鳥- / 有吉京子』

漫画『やさしい悪魔 / 川口まどか』

漫画 アニメ『美少女戦士セーラームーン / 武内直子』

漫画 / アニメ『らんま1/2 / 高橋留美子』

漫画『今日から嫁は!! / 西森博之』

漫画 アニメ『ぼくの地球を守って / 日遼早紀』

漫画『イタズラなKiss / 多田かおる』

アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』

アニメ『まんが日本昔ばなし』シリーズ

最初に浮かんだのが『ガラスの仮面』です。出会いは小学生の頃、友達の家にあった34巻のみで前も後ろもなかった1冊です。何気なく読んでいるうちに胸の高鳴りが抑えきれず、身におだてて貸本屋さんに連れて行ってもらうしました。のちにお小遣いを貯めてそろえましたが、それまで何度も借りた作品です。



左上「私の教室 ユーナと友達の家庭外事件簿 矢川希人」書籍カバースタイル 2016 実業日本社  
左下「月夜物語2015年6月号」雑誌表紙イラスト 2015 エムティエスエコーのレーション  
右「附れお注意」2015 パーナルワーク



# さまざまなアニメーターの絵をルーツに持ち、ストーリー性のあるシーンを描く

アニメーター／イラストレーター

## 米山 舞

TAG 伊藤郁子 「美少女戦士セーラームーン」 「聖闘士星矢」 錦織敦史 荒木伸吾 今石洋之 吉成 曜  
田島昭宇 「多重人格探偵サイコ」 森本晃司 「FLCL」 攻殻機動隊 丸尾末広 山本タカト 「ヘルシナ」

Q. 現在の主な活動を教えてください。

A. アニメーターをやっていたんですが現在は商業イラストなどを中心にやっています。

Q. 基本的な制作の手順と制作時の道具は？

A. iMac、Cintiq 13HD でデジタル作業です。使用ソフトは線画から塗りまではCLIP STUDIO PAINTで、調整、効果処理からPhotoshopです。

Q. 描く際に最も重要視していることは？

A. 仕事のイラストの場合は見やすさや、分かりやすさは重視しています。それと躍動感、勢いはなくさないように気をつけています。フォトライクな絵を描くときはちょっとだけ日常のシチュエーションに変な所やファンタジーを入れているつもりです。

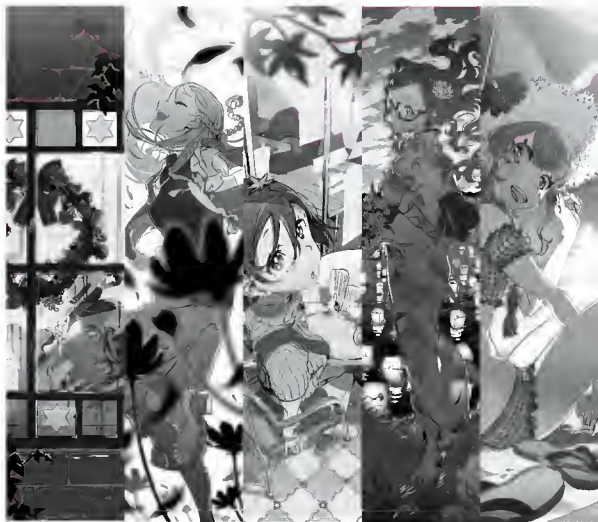
Q. 今の画風のルーツとなったアニメ、漫画、イラスト作品や作家を教えてください。

A. 顔の書き方は伊藤郁子さん、錦織敦史さん。線の引き方は、

荒木伸吾さん、今石洋之さん、吉成 曜さん、田島昭宇さん。構図だと田島昭宇さんの漫画の扉絵や、森本晃司さんなどの影響を受けています。

「美少女戦士セーラームーン」は、多分一番最初に見て小さいときから今まで大好きなアニメです。キャラ設定やコンセプト（露星）とか背景とか色とか何から何まで好きですね。漫画もアニメと違えないほど好きですが、影響を受けているのはアニメの方です。「聖闘士星矢」も原作よりアニメの方から色や線の影響を受けました。荒木さんと姫野美智さんの描く顔の色気にシビれてましたね……。アニメの作画監督しているときに顔を濃く修正してしまうのは多分この影響です。アニメ「FLCL」は勢いがあって、ポップ、かわいい、楽しい、青春、カッコよさが全部詰まってると思います。良さがうまく伝えられませんがとても好きな作品。レイアウトの切り方もかなり勉強になります。

そのほか「AKIRA」、「老人Z」、「攻殻機動隊」、「パワフェ



「月刊」ニュータイプ 2015年5月号～2016年4月号「クロスコップ」イラスト 2016～2016 KADOKAWA ※動き5分1月、2月、3月 →12月号イラスト



「原稿」2010 パーソナルワーク





クトブルー』など高校ぐらいでアニメにハマって、とにかく絵のうまい作品を見て勉強してましたが、あまりうまくならなかった……。

●そのほかに影響を受けた映画やアートは？

写真家のエリオット・アーウィット、映画監督のリュック・ベッソン。漫画『多重人格探偵サイコ』（田島昭宇作画）は当時の自分にとってはとにかくアングラでスタイリッシュな感じがたまらなかったです。『鯨鯨戦記MADARA』や『BROTHERS』（共に田島昭宇作画の漫画）の扉絵のジャケ写っぽい感じもとってもカッコイイ！ こんなの描きたいと思ってました。『edge-a collection painting-』は、漫画家やアニメーター、イラストレーターが1つのお題で絵を描いたイラスト本です。田島昭宇さん目当てで買ったのですが、このとき鈴巻さんや今石さん、吉成さん、すしおさんの絵を見てアニメーターの絵ってなんだろうって思ってたから、アニメーターになりたいと臆するようになりました。

Q. 子供のころに模写していたものは？

セーラムーンと聖闘士星矢は特に模写してましたね。あと種村有菜さんの作品など。

Q. 直接的な影響ではなくても、衝撃的だった作品や作家の考え方はありますか？

金子一馬さん、永野 護さん、okamaさん、竹さん。影響を受けてないというか、自分じゃまねできないと思う色やデザインが素晴らしいです。本当はまねしたい。

ゲーム『ペルソナ』は、金子一馬さんのデザインや悪魔の色

気があり、ダークな雰囲気の内容とマッチしていて好きでした。色気といえば丸尾末広さんや山本タカトさんの絵からも影響を受けました。永野 護さんの漫画『ファイブスター物語』は、中学生の頃にブックオフでジャケ買いしたらすごくハマった作品です。ロボットとかは読いですが、とにかく永野さんのデザインがスタイリッシュで大好きです。

Q. インスピレーションは何かから得ていますか？

好きな服、家具だったり、撮影した写真など、そのときの趣味だったります。

Q. 上手だなと感じる絵の共通点やポイントは？

今もっぱらイラストの勉強中なので（笑）、目線の誘導、色のバランスなどが考えられているイラストを見ると尊敬します。

## 米山 舞

【よねやま・まい】アニメの原画や、作画監督、キャラクターデザインなど、最近では商業イラストの仕事が多いです。よね、よねやまい名義でも活動しています。



米山 雫が影響を受けたもの

漫画 アニメ『美少女戦士セーラームーン』／武内直子』

漫画 アニメ『聖闘士星矢』／車田正美』

漫画『ファイブスター物語』／永野 護』

ゲーム『ベルゾナ1,2』

漫画『多重人格探偵サイコ』／大塚英志、田島昭宇』

音楽『edge -a collection painting-』／TOボックス編』

アニメ『AKIRA』

アニメ『フリクリ』

アニメ『はしのこえ』

アニメ『天元突破グレンラガン』

アニメ『キルラキル』

『はしのこえ』は、新海 誠さんのカメラで撮影したような絵を鑑賞するようになったきっかけです。今でこそそういったイラストやアニメは多く見かけますが、当時は衝撃を受けた記憶があります。

『天元突破グレンラガン』は、ガイナックスに就職しようと思ったきっかけの作品です。脚本や台詞まわしに勢いがある、その勢いに絵もついていって圧倒されました。菊池太輔さんのイメージボードも素晴らしいです。

『キルラキル』。自分は就職して関わった作品に大きく影響を受けることが多かったのですが、分かりやすい絵の作り方、勢いのある線の引き方、頭を柔らかくして描くことなど、『キルラキル』にはたくさん教わりました。グレンを見て、『キルラキル』に参加できるとは思わなかったので今となっては感慨深いです。あ、うまくまとまった(笑)。

絵(無題) 2010 パーソナルワーク  
中『Sketch Vol.11』雑誌マイキャンヴァース 2013 集英社  
右『月刊ニュータイプ 2016年4月号』付録かんたんイラスト KADOKAWA





イラストレータ—

# ボブa.k.aえんちゃん

TAG 高橋留美子 あだち充 吾妻ひでお 「ちびまる子ちゃん」 「ルナティック雑技団」 「ジブリ作品」  
「美少女戦士セーラームーン」 「さんぎょ注意報」 デズニ—アニメーション 「赤ずきんチャチャ」 「花より男子」  
「幽☆遊☆白書」 「らんま1/2」 「うる星やつら」

Q. 現在の主な活動を教えてください。  
CDジャケットを中心に、最近ではテレビ番組内のイラストなどにも携わらせていただいています。商業用の漫画もたまに描きます。あとは好きなときに絵を描きInstagramに投稿しています。

Q. 基本的な制作の手順と制作時の道具は？  
ごく普通ですがシャーペンで下書きをし、Gペンに漫画用インク、ホワイト、必要なときはスクリーンを使用します。アナログで色をつけるときはパッケージに一目惚れしたWinsor&Newtonのカラーインクを愛用しています。最近はコピックも。デジタルの場合はアナログで大体の線を仕上げてからスキャンして、GIMPというソフトで着色しています。(GIMPはお金がないころに知人から教えてもらい、無料にも関わらずとても性能がよいのでずっと使い続けている。使いこなせてはいない)

Q. 描く際に最も重要視していることは？  
70～90年代の漫画家の先生方の線の引き方がとても好きなので、その雰囲気を出せるように意識しています。デジタルは修正が簡単にできてしまう分、アナログで描くときには線の強弱やインクの質感など原画のよさを大切にしています。

Q. 今の画風ルーツとなったアニメ、漫画、イラスト作品や作家を教えてください。

作品を見てピンとくる方も多いと思いますが、ストレートに影響を受けているのは、高橋留美子さん、あだち充さん、吾妻ひでおさんなど……さらに挙げたらキリがないですが、当時の雰囲気を感じられる作品にはたくさん影響を受けています。女の子のファッションやポーズもすごく魅力的です。

Q. そのほかに影響を受けた映画やアートは？  
直接の影響はないですが、ジブリ作品や戦後のティズニ—映画。純粋に作品自体が大好きですが、やはりキャラクターのファッションや豊かな表情に惹かれます。

Q. 子供のころに描写していたものは？  
あまり記憶がないですがセーラームーンとかガクモンとかたまごっちだと思います。人物よりも生き物を描くほうが好きだったような気がします。

Q. 直接的な影響ではなくても、衝撃的だった作品や作家の考え方はありますか？

わたしの類は基本、ギャグ脳なのでシリアスやダークな漫画はあまり読まないのですが、ストーリーや世界観、キャラクターセンスに衝撃を受けたのは大友克洋さんと松本大洋さん、つげ義春さんetc……。怖くて読めなかった「はだしのゲン」も「シャツ」を作らせていただく機会があり大人になってから初めて読みましたが、当時の社会情勢まで含めやはり素晴らしい作品でした。

Q. インスピレーションは何かから得ていますか？  
漫画や雑誌を読んでいるときだったり、街できれいな景色を見かけたとき。美術館が好きなので、好きな作家や知人の展示など、アート作品に刺激を受けたとき。

Q. 上手だなと感じる絵の共通点やポイントは？  
シンプルですが、バースが違和感なくしつかり描かれていたり、細かいところまで手の抜かれていない線。さっと描いたような絵でも、表現力のある人は本当にハイレベルな線を引くのでいい、復れます。絵画では抽象画よりも具象画のほうが見えてグッときますが、イラストだと抽象的なほうが好きですね。

## ボバa.k.aえんちゃん

東京都出身。80's感のある女の子のイラストを中心に、CDジャケット、アーティストグッズ、フリーペーパーやテレビ番組と、幅広い媒体で活動中。2016年夏には自身物となる原画を大画に展開した。

### ボバa.k.aえんちゃんが影響を受けたもの

- 映画「ちびまる子ちゃん／さくらももこ」
- 映画「ルナティック雑技団／岡田あーみん」
- 映画「赤ずきんチャチャ／彩花みん」
- 映画「美少女戦士セーラームーン／武内直子」
- 映画「さんぎょ注意報！／堀部ねこ」
- 映画「花より男子／神尾真子」
- 映画「幽☆遊☆白書／高橋義博」
- 映画「らんま1/2／高橋留美子」
- 映画「うる星やつら／高橋留美子」

### アニメスタジオジブリ作品

カルチャーというものにまったく詳しくないので子供のころから好きな作品でまとめた。小学校くらいから変わっています。



「東京100」公式Tシャツ/Tシャツイラスト 2016 東京100

左上「100%未来」EMC feat. 三浦康之 (CD) 配信ジャケットイラスト 2016 VYBE MUSIC

右「怪獣と女の子」グループ戦イラスト 2017 怪獣と女の子

左中「18 couple」CDジャケットイラスト 2016 I HATE SMOKE

下「この光へリカカラムミカラムディスカバリー」(CD) 天晴と楽園 CDジャケットイラスト 2017 FABTONE









# 西洋絵画やさまざまなアートをルーツに 神話の世界を描き出したようなイラストレーションを

新しい才能と  
イラストレータ—

## 秋屋 靖一

TAG 桐原 玲 宇野重喜良 アルブレヒト・デュラー 宗教的 グスタフ・クリムト バレエ 『春の祭典』  
『牧神の午後』 『ミラマスク』 『ケルニカ』 『魚の魔術』 『忘れっぽい天使』 ポケットモンスター

Q. 現在の主な活動を教えてください。

A. Twitter上にて絵を公開することを活動の中心としながら、少しずつイラストのお仕事も受けております。

Q. 基本的な制作の手順と制作時の道具は？

A. 下書き後、線画まではアナログ作業。シャーペンやボールペンで線画を清書し、CLIP STUDIO PAINTにて着色。

Q. 描く際に最も重要視していることは？

A. こう描いた方がカッコいい！という自分の感性を裏切らないことは絵のためにもモチベーションのためにも大切にしております。またモチーフのシルエットと配置を納得のいくまで描き直すことに時間をかけており、意外と裝飾などよりもそういったところを重要視して制作しています。

Q. 今の画風のルーツとなったアニメ、漫画、イラスト作品や作家を教えてください。

A. 桐原 玲さん。絵がとにかくよくて、人物のシルエットから構図まで大きく影響を受けています。人間を描くことの魅力にものすごく共感できます。宇野重喜良さんは元々線の要素が好きだったのですが、線の魅力をもっと気付かせてくれた方です。その自由な構成も初めて見たときは衝撃でした。イラストレーターとしても尊敬しています。アルブレヒト・デュラーの銅板画は絵の雰囲気や線使いにとっても影響を受けました。とことなく宗教的・オカルティックなイメージが好きなもの、こ

の辺からきています。また、平面的要素と裝飾的なものをやり始めた大元といえばグスタフ・クリムトです。

Q. そのほかに影響を受けた映画やアートは？

A. バレエ『春の祭典』、『牧神の午後』。デイブ・マッキーン監督の映画『ミラマスク』、絵画の『ケルニカ』、『魚の魔術』、『忘れっぽい天使』など。

Q. 子供のころに模写していたものは？

A. あまり模写のようなことはしてませんでした。人よりも怪獣やモンスターを描くことが好きだったのでポケモンはよく描いていたと思います。今もその影響が見える形で残っているかという疑問ですが、どことなく人外じみた人を描いていることも多いのはそういう趣向があつてのことかもしれません。

Q. 直接的な影響ではなくても、衝撃的だった作品や作家の考え方はありますか？

A. ジョン・ケージのように、作品に不確定性を用いることや、それによってテーマへ強く関うことのできるものにはとても衝撃を



受けます。全てを己で作りあげた自分の制作スタイルとは対極にあるのですが、だからこそ憧れます。

Q. インスピレーションは何かから得ていますか？

気になるモチーフは日常的に探していますが、音楽を聴いて空想しているときにそれらが一枚の景色になることが多いです。また感情が絵を描く動機になりやすいので、音楽はそのブースターとして大事な位置にあります。人間のカタチが構図の中心になることも多いので、さまざまなジャンルのダンスの動画を見ていることもあります。

Q. 上手だなと感じる絵の共通点やポイントは何ですか？

作家さんのフィルターを通していながらもモチーフが纏う空気に共感できること。デフォルメが個性的・魅力的で、それが作品にはまっていること。

#### 秋屋靖一

【あきや かげいち】1995年生まれ。東京都出身。現在はTwitterにイラストを発信することを中心に、書籍や雑誌の挿画などのイラストの仕事を受けております。神話的・幻想的なイメージを好んで描いています。

#### 秋屋靖一が影響を受けたもの

アニメ「或る旅人の日記」

アニメ「銀河鉄道之夜」

アニメ「銀河の魚」

アニメーター 森本晃司

アニメーター 田中達之

漫画「轟動」 漆原友紀

漫画「トロヘトロ」 林田 球

画家 パウル・クレー

絵本作家 ショーン・タン

制作のモチベーションを上げたいとき、息をつきたいとき、いろいろなときに何度か眺めたり見直したりしてきた大好きな作品や作家さんです。確信に異世界でありながらも、その世界の匂いやリアリティが心地よく漂ってくる作品が好きなのだと思います。







イラストレーター

# マツオヒロミ

TAQ 竹久夢二 オブリー・ビアズリー 荒木経惟 ヘルムート・ニュートン 「キャバレー」 鈴木清順 谷崎潤一郎  
いのまたむつみ 「宇宙皇子」 林 静一 長沢 節 大正 昭和初期 着物

Q. 現在の主な活動を教えてください。

書籍の装画と単行本執筆が中心です。制作同人誌も年に1,2冊ペースで発行しています。

Q. 基本的な制作の手順と制作時の道具は？

鉛筆でラフスケッチ後、Photoshopでラフという手順で下準備をします。鉛筆で線画を描いてPCに取り込みPhotoshopで仕上げをする場合と、線画から仕上げまでPhotoshopで行う場合があります。ペンタブはInuos4です。

Q. 描く際に最も重要視していることは？

モチーフの女性に惹かれてもらえるかどうか、ということ意識しています。また自分の個性や、一般的なカテゴライズ、系譜など、「型」にこだわらないようにしています。

Q. 今の画風のルーツとなったアニメ、漫画、イラスト作品や作家を教えてください。

竹久夢二の作品が一番のルーツだと思います。

アンニュイな気分に寄り添いつつも、かわいらしいポップさも

あって、ずっと大好きです。小学校の頃に出会ったいのまたむつみさんの作品も外せません。女の子の根差しや艶やかさ、男性の美しさに憧れました。オブリー・ビアズリーの装飾的な構図にも影響を受けています。

Q. そのほかにも影響を受けた映画やアートは？

写真で、荒木経惟さん、ヘルムート・ニュートンの作品にも影響を受けています。荒木さんの作品は、女性の生々しい美しさと情感が好きで、ヘルムート・ニュートンは、スキングラスな緊張感が好きです。映画だと、ボブ・フォッシー監督作品、特に「キャバレー」です。

ダンスシーンのしなやかな身体の動き、コケティッシュな仕草など、ポーズングでかなり影響を受けました。鈴木清順監督の浪漫3部作にも強い影響を受けました。夢のカラーージュのような、一基端ではいかならない不思議な構成が好きです。文学ですが、谷崎潤一郎の作品にも影響を受けています。背景などの世界観に影響を受けていて、初期の耽美的で艶惑的(こわくてき)感じが好きです。

Q. 子供のころに復写していたものは？

いのまたむつみさんの絵はよくまねて描いていました。「宇宙皇子」の装画が特に好きだったので、カラーでもまねてみたりました。

Q. 直接的な影響ではなくても、衝撃的だった作品や作家の考え方はありますか？

林 静一さんの作品です。あまりミニムンな表現に向かわなかったのも、直接的な影響ではないのですが子供の頃から好きなので、ベースには影響を受けていると思います。長沢 節さんの人物スケッチ、特に着物の人物の描き方に影響を受けています。動きがあってこそ美しく、それを的確な線で表現する、という点です。

Q. インスピレーションは何かから得ていますか？

大正、昭和初期の着物や日本家屋の古い街並みなど、現代では失われた文化にインパクトを感じています。また、季節の草花など、日本的な情景も、今ではかえってファンタジック

大正や昭和初期の情景を現代的に蘇らせる。  
より耽美に、より艶やかに



「百貨店マツオヒロミ」装画カバーイラスト  
2016 実業之日本社



で非常に面白いモチーフだと思います。具体的な制作に入ってからはお気に入りのイメージをつなげて自分で作ったコラージュブック、描いている作品のイメージに近いと感じた音楽を集めたBGM、などがインスピレーションのもとになります。それを聴いたり眺めながら作業をしているうちにイメージがさらに広がります。

Q. 上手だなと感じる絵の共通点やポイントは?

「上手だなあ」は、「達人だなあ」と「いい絵だなあ」とに分かれるんですが後者の方の共通点としては、強烈な作家性じゃないでしょうか。それを感じられるかどうかです。強烈な作家性とは、何を、どう見て、どう描くか、ということが際立っているという意味です。さらに、その作家性を支えるデッサン力などの基礎体力が非常に高いもの、鍛え上げられてるなあと感じられる画面には、一も二もなく、上手だなあと感じます。

#### マツオヒロミ

1980年鳥取県生まれ。岡山在住。美術と近代建築が好き。代表作は「青霞店ワルツ」(実業之日本社)。漫画に「IMVマツオヒロミ」(角川社)。厚生美術館にて7月から開催の「命短し恋せよ乙女 〜マツオヒロミ×大正恋愛事件第1〜」展にて、作品展示予定。

#### マツオヒロミが影響を受けたもの

画家 竹久夢二

画家 中原淳一

画家 林静一

画家 岡田嘉夫

漫画家 山田章博

イラストレーター、アニメーター いのまたむつみ

イラストレーター ジョルジュ・バルビエ

イラストレーター カイ・ニールセン

イラストレーター オーブリー・ピアズリー

画家 アルフォンス・ミュシャ

おたくっぽい系は絶対外なくて、山田さん、いのまたさんは萌え系のような感じです。夢二、淳一、林さんは、古いものの中にある新しさやポップさを感じられるところが好きです。岡田さん、バルビエ、ニールセン、ピアズリー、ミュシャらは、装飾的な画面構成に魅力を感じています。

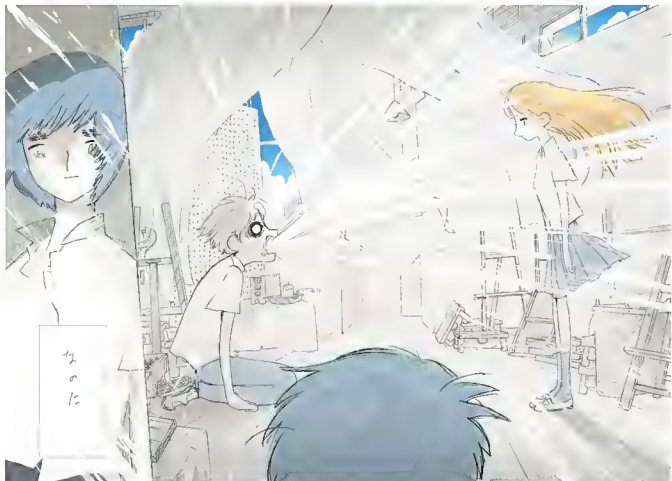


左「EKHNA STYLE vol.28」(セブンネット出版イラスト) 2016 グランスタ  
中上「GOMITIA 119」(ベネッセ出版ジュエル) 2017 コスティア実行委員会  
中下「CHANSON SECRET」2017 プライベートワーク  
右「コミックマーケット88」公式公式展ジュエル 2015 コミックマーケット準備会









「なくてもよくて飽え間なくひかる」宮崎夏次系/漫画 2017 小学館  
 <宮崎夏次系 小学館パナ>

## さまざまな表現からハイブリットに影響を。 繊細な線で描かれるシュールな世界

漫画家

### 宮崎夏次系

TAG 永井郁子 「茄子／黒田破黄」 クレヨンしんちゃん 「はれときどきぶた／矢玉四郎」 「ピンクの液体／筆倫実」  
 「僕の小学生な失敗／福満しげゆき」 「ヒストリエ／岩明均」 「ブラック・ジャック／手塚治虫」  
 「るろうに剣心／和月伸宏」 「紅の豚」

Q. 現在の主な活動を教えてください。

現在は「なくてもよくて飽え間なくひかる」を雑誌「ヒバナ」で連載中、「SFマガジン」で読み切りシリーズ、「WIRED」でイラストを掲載中、また新創刊のWeb雑誌「BABY!」で「アダムとイブの樂園」連載されたけど……がはじまります。

Q. 基本的な制作の手順と制作時の道具は？

ペン塗りはイオンの筆ペンとマッキーです。データ入稿はPhotoshop。ペンはタチカワの丸ペン、ミリペンはサクラクレパスです。

Q. 描く際に最も重要視していることは？

気に入っている部分が一つはいついけるかどうか気にしています。あとは怒けてないかと……考えます。

Q. 今の画風のルーツとなったアニメ、漫画、イラスト作品や作家を教えてください。

「わかったさん」シリーズの永井郁子さんの絵をよくまねて描いていたのと、名前は存じ上げませんが「進研ゼミの理科担当のイラストレーター」の絵がすごく好きでした。キャラクターの鼻がつんとしてて、絵が均一で少し震えているところがあって。

その22人の新しい才能と



「無題」飯沼河POP 2015  
©宮崎夏次系

Q. そのほかに影響を受けた映画やアートは？

家にあるビデオテープは、重ね録りだらけで、アニメドラマも洋画もごちゃまぜで、子供のころ映画「たんぽぽ」でラーメンのチャーシューがスープに沈むシーンを見ていたら急に「失楽園」の男女の絡み合いがはいったりしてきて、その後「レナードの朝」が始まったりしてすごくよく分からなかった……。

Q. 子供のころに模写していたものは？

進研ゼミの理科の先生と、工藤新一でしょうか。

Q. 直接的な影響ではなくても、衝撃的だった作品や作家の考え方はありますか？

『ザ・ワールド・イズ・マイン』の浜子先生の場面と、『ディーブルー』で良いこと言っていた人がいきなりサメに食べられたりして、ギャグみたいで面白かったのと、いつかかなかの作家が言っていた「ぐちるならやめろ」「しみつたれ」とか言うのは、思い出します。

Q. インスピレーションは何から得ていますか？

トイレでじっとしたり、家の廊下をいったりきたりして疲れたら横になったり、入浴したりすると、アイデアのきっかけになります。なるべくくじとして、急に動いたりします。

Q. 上手だなと感じる絵の共通点やポイントは？

ポイントですか……伊図 透さんです。

#### 宮崎夏次系

「みやざき・なつじけい」1987年宮城県生まれ。漫画家。2010年「タワマでに帰る」(『月刊モーニング・ツー』/講談社)でデビュー。随所に、文化庁メディア芸術祭マンガ部門審査委員会推薦作品に選出された「安身のニュース」のほか、「僕の問題ありません」「夢から覚めたあの子とはきっと上手く離れない」「オー・タウン」(タワマでに帰るよ)がある。(すべて講談社刊)

#### 宮崎夏次系が影響を受けたもの

漫画「茄子」/黒田裕貴

アニメ「クレヨンしんちゃん ヘンダーランドの大冒険」

アニメ「クレヨンしんちゃん 雲黒斎の野望」

書籍「はれときどきふた」/矢玉四郎

漫画「ピンクの液体」/華倫美

漫画「僕の小規模な失敗」/福清しげゆき

漫画「ヒストリエ」/岩明 均

漫画「ブラック・ジャック」/手塚治虫

漫画「るろうに剣心」/和月伸宏

アニメ「紅の豚」

子供のころに見てたワタマになったものが多いです。記憶がねじまがっているかもしれないので大人になった今、見返したら自分が思っているものと違う作品だったりするかもしれませんが。



一騎シテ / 宮崎夏次画 / 講談社



左上「きょうの日はさきうから 一騎シテ」文庫カバリーイラスト 2016 集英社  
 右上「WANTED 日本版 VOL. 26「ばくらのグラウンド・ナレーション」」石川書房  
 第11回 平和とは多様性のことである」『風茹コラム特設』2016 コンデナスト・ジャパン  
 左下「夢は問題ありません」宮崎夏次画 2012 講談社  
 右下「アダムとイブの南国遊覧されたけど」宮崎夏次画『Wakaマガジン』2017 講談社





少女漫画やアニメのセーラーMoonが絵の原点に。  
「かわいさ」を究極まで洗練化

イラストレーター／アニメーション作家

北村みなみ

TAG 「綿の国星」 アニメ「美少女戦士セーラームーン」 メビウスのコミック 松本大洋  
「イエローサブマリン」 ビーター・マックス 100%ORANGE

現在の主な活動柄を教えてください。

イラストレーター、アニメーション作家。

Q. 基本的な制作の手順と制作時の道具は？

主な使用ソフトは、Photoshop、After Effectsです。イラストの基本制作手順としては、手描きでいくつもイメージやアイデアを描き起きます。それを元にナフを描き、それを元にさらにもう少し具体的なナフを描き……を何度も繰り返して、イメージを具体的に固めていきます。出来上がった最終的なナフを元に線画を描き起きます。線画をPCに取り込み、Photoshopで彩色・線の調整……完成。という流れです。

Q. 描く際に最も重要視していることは？

モチベーションの取捨選択。細部の演出で色気をおおわせること。描かないストーリーを想像させるの力を使うこと。

Q. 今の画風のルーツとなったアニメ、漫画、イラスト作品や作家柄を教えてください。

絵柄の大きな形に当たっては、小さいころに読んだ『大鳥翼子』の『緑の国皇』とTVアニメの『美少女戦士セーラームーン』だと思います。女性のプロポーションの美しさや、佈き、色気といったものを幼心に刷り込まれたような気がします。少し成長してか影響を受けたのは、『アラシツキ』をはじめとする『スズピュウのコミック』と、松本大洋氏の漫画です。それまで書き絵となっていたものが、そのお二人の絵を見て、線の美しさや構図の好ましい点に感動し、その気持がこぼれ出ていくような

レーション」を描き始めました。

そのほかにも影響を受けた映画やアーティストは？

アニメーションを作る上で一番影響を受けたのは、アニメーション映画の「**イロハユキヲ**」です。いろいろな実験的手法がこれでもかと詰め込まれていて、何度見ても非常に感覚的にゾムビズムな表現にくらしくします。**ピーター・マックス**のノートブックも大好きです。

● 子供のころに模写していたものは？

前述した、アニメの「美少女戦士セーラームーン」。小学二年生でまず放送を見てもうらなかつたので、代わりにぬり絵を買ってもらって毎日模写していました。それぞれのコスチュームの些細な違いなどもうまだに覚えてます。

● 直感的な影響ではなくても、衝撃的だった作品や作家の考え方はありますか？

学生時代、**100%ORANGE**さんが大活躍をされていて、いわゆる世界的には「**かわい**」というイラストを描かれていた、パンクな精神や影の裏側面を持っていたり、ひとところに留まらずにさまざまな新しい表現を追いかけつづけている姿勢などにとても憧れていました。**「かわいい」と「格好いい」が同居する絵**な感じでした。どこかに**冷たい影や色気**を忍ばせているという気持ちはこちら学んだものだと思います。

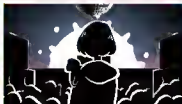
● インスピレーションは何かから得られていますか？

TumblrやVimeoなど、毎日素晴らしい作品が新しいものから



[SPACE SHOWER TV STATION ID 2016「Great Little Journey」]イメージ映像アニメーション 2016 スペースシャワーネットワーク





[baby baby /eat mison/lyrical school] brenq/MVアニメーション  
2016 HARETOKI RECORDS

古いものまで洪水のように流れてくるので、日課的に眺めては自分のチャレンジしたい表現を無意識下にためていると思います。アイデア自体は、長い時間散歩をして考えを巡らせたり、部屋で一人音楽を聴きながら歌い踊りしているうちに浮かぶことが多いです。

Q.上手だなと感じる絵の共通点やポイントは？

描線が美しいことと、画面にメリハリがあること。

#### 北村みなみ

[さたら・みなみ]イラストレーター・アニメーション作家。静岡県戸田村にて海と山に囲まれ育つ。SPACE SHOWER TVやEテレなどのアニメーションから、インディーズミュージシャンのMVやCDジャケットイラストまで、幅広く制作。

#### 北村みなみが影響を受けたもの

アニメ『少女革命ウテナ』

アニメ『銀河鉄道の夜』

漫画『BLAME!』武蔵 勉

漫画『神のちから』さくらももこ

美術作品 直島銭湯「I♥湯」

ミュージックビデオ『SMOKE』Cornelius(監督 北山大介)

ミュージックビデオ『白い月のタンバリン』(監督 BAJI-R)

ミュージックビデオ『スリラー』マイケル・ジャクソン  
(監督 ジョン・ランディス)

美術作品 わむの木学園の作品

アニメ『アドベンチャー・タイム』

ことあるごとに見過したり、創作意欲をかき立てたいときに心の励みにするものを選びました。宇宙的な存在や深層心理を表現しているもの、よりプリミティブなものに惹かれる弱があるように思います。



左『Sweet Vacation Vol. 1』ベント画イラスト 2016 クラレ  
右『UPD八景 東京都世田谷区社会福祉会303号室』2016 パーソナルワーク

# 永野護などのメカデザイナーの造形をルーツに フレッシュなキャラクターを生み出す

イラストレーター／キャラクターデザイナー

## PALOW.

【SP-06】2013 パーソナルワーク

TAG **「アーマード・コア」** 永野 護 小林 誠 新川洋司 漫画『風の谷のナウシカ』 田中久仁彦 atu 鈴木康士 D.K.  
JNTHED 武蔵 勉 藤崎 竜 武井宏之 三浦建太郎 吉田健一 『クロノトリガー』 『ゼノギアス』

Q. 現在の主な活動を教えてください

A. 主に、ゲームのキャラクターデザイン、アニメや映画などの映像作品のキャラクターやコンセプトデザインなどを行っています。その他に、たまに小説の装画等のイラストレーションをしているので、職業はほとんどキャラクターデザイナーです。

Q. 基本的な制作の手順と制作時の道具は？

A. ラフから完成までほとんどPhotoshopで作業しています。色分け作業のみ、CLIP STUDIO PAINTを使用します。制作手順については、意識して極力アナログで再現出来るフローを意識しているので、一般的なアニメ系の絵の制作手順と違う部分はほとんどないと思います。特徴があるとなると、ラフを線ではなく、厚塗りのベタのシルエットで描く部分だと思っています。

Q. 描く際に最も重視していることは？

A. キャラクターのみで魅力的かつ世界観が伝わらないといけないと考えているので、シルエットを認識して、ディテールを見て、という人が絵を見る流れの中で、デザインに込めた情報が見え入り入ってくるように整理することを心がけています。情報量が多いのに、整頓されて分かりやすいデザイン、というのが理想です。

Q. 今の画風のルーツとなったアニメ、漫画、イラスト作品や作家を教えてください。

A. 中学生まではメカデザイナーにならなかったのですが、**「アーマード・コアのデザイナー」**等の方々や、**永野 護**さん、**小林 誠**さん、**新川洋司**さんなど、世界観をしっかりと持ったメカデザイナーの方に影響を受けました。宮崎 駿さんの漫画『風の谷のナウシカ』の影響も大きいと思います。中3のとき『ゼノギアス』で**田中久仁彦**さんを知って、キャラクターデザインに興味を持ち人間を描きはじめました。高校時代はネットに触れて深山の作家に知り、特に影響を受けたのは、**atu**さん、**鈴木康士**さん、**D.K**さん、**JNTHED**さんなどです。漫画では**武蔵 勉**さん、**藤崎 竜**さん、**武井宏之**さん、**三浦建太郎**さんの作品に影響を受けていると思います。エウレカセブン放送後、**吉田健一**さんに大きな影響を受け、今も絵柄の基礎はそこにあります。

Q. そのほかにも影響を受けた映画やアートは？

A. **伊藤孝冲**、**グスタフ・クリムト**、**Killian eng**、**小橋山賢二**、『マインドゲーム』、『AKIRA』、『千年女僕』、『トップをねらえ!』、『PVのEXTRA』、『アニマルリックス』、『インターステラー』。

Q. 子供のころに模写していたものは？

A. 小中学生の頃は『クロノトリガー』の**アイテム絵**、**「ゼノギアス」**の設定資料集は本がボロボロになるまでまわねました。もっと幼少の頃はサンダーバード（人形劇）のメカの絵を沢山描いていました。



**Vecturias Kingdom**  
Crest Vecturias Kingdom  
A. H. H.

「王と騎士 ベクトリアス王国」2017 パーソナルワーク



「新世紀エヴァンゲリオン アマテウス」テンプル  
ローランド・ブレイン・ゲーム・キャラクター  
デザイン 2015 RADOKAWA



Q 直接的な影響ではなくても、衝撃的だった作品や作家の考え方はありますか？

D.Kさんの全ての物事を分解して分析し、要素を組み立てて行く考え方は今も参考になっています。永野 護さんのデザインの考え方や作家としてのスタイルは大人になってから知って感銘を受けました。「OVERMANキングゲイナー」や「交響詩篇エウレカセブン」のアートワークは古いものから新しいものまできれいに内包していて、そういうものが描きたいと思いました。

Q インスピレーションは何かから得ていますか？

音楽、ファッションは常に見ています。他には木とか虫など自然のものです。機械のしくみもインスピレーションになります。

Q 上手だなと感じる絵の共通点やポイントは？

ぱっと見て分かりやすいのに、長く見ていられる絵。

## PALOW.

「パロウ」福岡県出身のイラストレーター・キャラクターデザイナー。2012年よりフランスのイラストレーターとして活動を始め、初音ミク関連のアートワークを多数手がける。2013年に発表した「THRONE」連続「金メカ少女シリーズ」で注目され、2016年には同シリーズが専門学校HALのTVCMに起用。全国放映された。ゲームキャラクターデザイン、映像作品のキャラクター・コンセプト、書籍の装幀などで活躍中。

## PALOW.が影響を受けたもの

アニメ「風の谷のナウシカ」

アニメ「花の詩女 ゴティックメード」

アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」

漫画 アニメ「BLAME!/ 武蔵野」

アニメ「トップをねらえ！」

アニメ「刀語」

漫画「封神演義/ 藤崎竜」

漫画 アニメ「HUNTER×HUNTER/ 富樫義博」

アニメ「魔法少女まどか☆マギカ」

アニメ/ 漫画「AKIRA」

何はともあれ、SFがどうしても好きです。設定が好きなので、裏設定が長々とある作品はそれだけでも楽しめます！



「それでも世界は向も変わってなかった」2015 パーソナルワーク



「巻末」2015 パーソナルワーク

# アニメ、グラフィック、映像など多様な表現を血肉にし、 美麗で儚い女の子子を魅せる

デジタルアーティスト

## wataboku

TAG 田代敬明 Jace Wallace(wakkawa) 関和亮 永石 遼 [AKIRA] [攻殻機動隊] 浅野いにお  
[tokyo.sora] 岩井俊二 奈良美智 関根光才 木村 豊 児玉裕一 [ストリートファイターII]  
[ファイナルファンタジーVIII] [HUNTER×HUNTER]

Q. 現在の主な活動を教えてください。

自主制作したオリジナル作品をSNSにて公開し、展示やグッズ販売も並行して行っています。ご依頼に沿って作品を制作する商業的活動とグラフィックデザインのお仕事もやらせていただいております。

Q. 基本的な制作の手順と制作時の道具は？

シャープペンや鉛筆などを用いることもありますが、基本的にはPhotoshop CCを使用し、ラフから仕上げまで行っています。ペンタブは Cintiq 13HD、マシンはiMacです。作業手順はラフ、着色、描き込み、エフェクトの順に行います。

Q. 描く際に最も重要視していることは？

オリジナル作品もそうですが、女性を描くお仕事が多いので、ノスタルジックな要素であったり、自分が女性に対してドキっとするような表情を作品に落とし込めるように努めています。

Q. 今の画風のルーツとなったアニメ、漫画、イラスト作品や作家を教えてください。

椎橋な線であったり、リアルに描き込むアンバランスさは田代敬明さんの作品から、デジタル作品の制作方法や女性を描く美しさではJace Wallace(wakkawa)さんから影響されています。

Q. そのほかに影響を受けた映画やアートは？

[AKIRA]や[攻殻機動隊]、浅野いにおさんの作品におけるアジア的な街並みや世界観。映画[tokyo.sora]、台湾の映画[熱帯魚]や岩井俊二監督作品のノスタルジックさ。奈良美智さんや関根光才さんの日本的でありながら海外的な世界観。木村 豊さん、児玉裕一さんのグラフィック的な配置であったり、好きなものが多いので、挙げればキリがないほどさまざまな人に影響されています。

Q. 子供のころに模写していたものは？

[ストリートファイターII]のキャラクター、[ファイナルファンタジーVIII]、[HUNTER×HUNTER]の初期など、模写したことがあります。

Q. 直接的な影響ではなくても、衝撃のだった作品や作家の考え方はありますか？

関和亮さんの手がけた映像や永石 遼さんの手がけた作品は、基礎から始まり、制作における考え方で、影響という言葉では言い表せないほど自分の血肉になったと思っています。お二人の映像コンテやラフスケッチを手伝ったりしますが、それらはディレクターのアイデアの出発点のようなものなので、そこから勉強したことが多くあります。



左「プリズン・ガール L.S. (キーカ) 文庫カバーイラスト 2017 ハーバー・コリンズ・ジャパン  
右「全カ国46419人」X-KEYABINGO121テレビ番組メインビジュアル 2017 日本テレビ

© 日本テレビ





『フジテレビオンデマンド「あいはれび」』テレビ番組メインビジュアル 2016 フジテレビ

©フジテレビジョン

Q インスピレーションは何から得ていますか？

仕事を通して出会う人や現場の空気。好きなアーティストの新曲や、初めて知ったアーティスト。自分の感性や環境が劇的に変化することはそうそうないので、新しく目や耳に入ってくるものは良いインスピレーションの材料です。一人で過剰すると特にイメージが湧きます。

Q 上手だなと感じる絵の共通点やポイントは？

作家自身の特徴的な表現が落とし込まれているところ。具体的な作家名を挙げると、wlopさんという方は、あまり描き込まない作風なのですが、構図のパスや人体のスタイル、光の落ち方が完璧なので、筆の荒さが全く気にならないどころか、それすら美しく見えます。デジタルでそういった息遣いを残せる作家さんは、上手だなと思っています。特にデジタルでの表現は、せっかく大変だったのに作家の体温が伝わらないことがあるので、力が及ばずそうなのではなく、ラフの勢いや息遣いが生きている部分があると「うまい」と思います。

wataboku

『ワタボク』SNS上で作品を発表する日本人デジタルアーティスト。制服少女を中心としたオリジナル作品に加え、モデル・アーティストとのコラボレーション企画も積極的に行い、国内外から注目を集めている。昨年末にアートブック『恋』がガザニー・キャニオンより発売され、同月開催した自身初の展覧会は6日間、700名以上の動員を記録した。

watabokuが影響を受けたもの

漫画『無説の女／つげ義春』

イラストレーター 寺田克也

ペインター Ly

漫画家 押見修造

漫画家 奥 浩哉

画家 ヒル・トレイラー

デザイナー シャルル・アナスタス

漫画『彼氏彼女の事情』津田雅美

画家 石田徹也

漫画『ホームンクルス』山本英夫

何か設定や条件が極端に狭かったり、作家さんの特徴が色濃く出ている、総じてストイックな作品に心を打たれることが多いかもしれません。作風を作り上げる時に必要な「自分にしかない自分ルール」みたいなものを好きな作品や作家さんたちから学んだような気がします。

# 人形作家・陽月の無機質なドールの美に惹かれて。 研ぎ澄まされた精細な瞳が物語る絵を描く

漫画家／イラストレーター

## 清原 紘

22人の新しい才能と  
そのルーツ

TAG 藤田和日郎 「うしおととら」 羽住 都 堀月 「新世紀エヴァンゲリオン劇場版 Air/まごころを、君に」 「プラネテス」  
「ゼーガペイン」 「ドラゴンボール」 SDガンダム 「世紀末の詩」

Q. 現在の主な活動を教えてください。

漫画家として、現在「週刊ヤングマガジン」（講談社）で『探偵の探偵』を連載中。その傍ら小説の装画や、ゲームのキャラデザなどイラスト仕事を手がけていたりします。

Q. 基本的な制作の手順と制作時の道具は？

漫画制作にはCLIP STUDIO PAINT、カラーイラストではSAI2を使用しています。OSはWindows。すべてデジタル作画で、ワコムの液晶タブレット Cintiq 27QHDを使用しています。

Q. 描く際に最も重視していることは？

漫画もイラストも、キャラクターの表情を一番大事に描いています。女性のキャラクターを描くことが多いのですが、男性を描く際も目元、瞳の表現には気を使います。下まつげなどを細かく描くのが好きなので、あまり派手に描き込み過ぎて耽美になり過ぎないように注意しています。最後に、どんな仕事にしても「あ、清原 紘の絵だ」とそう思ってもらえるようにはっきり個性を出すよう意識しています。

Q. 今の画風のルーツとなったアニメ、漫画、イラスト作品や作家を教えてください。

漫画家を目指したきっかけは、藤田和日郎先生の「うしおととら」がきっかけでした。今でもよく読み返します。絵柄として一

番影響を受けたのは、イラストレーターの羽住 都さんです。自分のデビュー作が大好きな小説『失踪holiday / Zー』のコミカライズだったのですが、その原作小説の装画と挿絵を担当されていた羽住さんには特に影響を受けました。緻密な書き込みと繊細で透明感のある画風に惹かれて、漫画でもそういう感じをどうにか表現できないのかと自分なりに試行錯誤していましたね。造形的には人形作家の陽月さんの球体関節人形にも大きな衝撃を受けました。それ以来、ドール的な、無機質な美しさに惹かれるようになりました。そうした雰囲気をも、なるべくキャッチーになるようバランスを調整して世に出せたらいいなと思っています。

Q. そのほかに影響を受けた映画やアートは？

好きなアニメは「新世紀エヴァンゲリオン劇場版 Air/まごころを、君に」、「プラネテス」、「ゼーガペイン」など。キャラクターの心理描写がとても叙情的で、作品全体の空気感が伝わってくるような作品が好きです。エヴァは自分がオタクになったきっかけの作品で、ちょうどリアルタイム放送時に14～15歳だった世代。自分をサードチルドレンだと思い込むほどのハマりっぷりで、旧劇場版を見たときは世界が変わるくらい衝撃でした。

Q. 子供のころに模写していたものは？



左「レ・ドゥ・イーン ヴィクトリア・エイヴヤード（道）、国内未定（既）」  
文庫カバイラスト 2017 ハーバード・コジスタ・ジャパン  
左中「増田 幸無命/増田 幸無命の言葉 上野 多」文庫カバイラスト 2017 文芸社  
右中「紫宮 幸」2016 パーソナルワーク  
右「天才絵師レダール二礼堂 ブラック・ヴァニタス 城山真一」文庫カバイラスト 2017 宝島社



「ドラゴンボール」やSDガンダムのキャラをよくノートや下敷きに落書きしていました。絵がうまいことだけが人に認められるアイデンティティだったので、ちやほやされるために漫画や絵を描いていました。あれ？ 今と全く変わりませんね！

Q 直接的な影響ではなくても、衝撃的だった作品や作家の考え方はありますか？

藤田和日郎先生の漫画家指南本に書かれていた、「人間20年も生きれば必ず自分の中にこれだ！というものがある。それと向き合えば自然と描きたいものや好きなものがわかる」という言葉。

Q インスピレーションは何かから得ていますか？

漫画はもちろんですが、映画や音楽です。最近では作画中によく海外ドラマなどを流し見しています。伊集院 光さんの「深夜の馬鹿力」は10年毎週欠かさず聴いているくらい好きです。引きこもりなので外と繋がる大事な手段です。

Q 上手だなと感じる絵の共通点やポイントは何？

自分自身が漫画家出身ということもあり、モノクロ的な構成や描き込みが得意なので、キャラクターのアップめの構図をクライアントから指定されることが多いのですが、逆に塗りや背景が主体だったりする素敵なお絵を見ると、ものすごく刺激を受けて関心します。自分も今後挑戦したいです。

#### 清原 紘

【きよはら・ひろ】漫画家・イラストレーター。代表作に漫画版「Another」「万能鑑定士シリーズ」カバレイラストなど。『歪み革命のヴァルキリア』キャラクターデザイン。漫画や一般小説の執筆、アパレルグッズやゲームのキャラクターデザインなど幅広いジャンルで活動中。2015年に河川、講談社の二社からデビュー10周年記念謝儀が二冊発行された。現在は週刊ヤングマガジンにて自身が執筆を手出た「探偵の探偵」を漫画連載中。単行本1巻が好評発売中。

#### 清原紘が影響を受けたもの

アニメ「少女革命ウテナ」

アニメ「プラネテス」

ドラマ「世紀末の詩」

アニメ「地獄少女」

映画「ぼくのエリ 200歳の彼女」

小説家 乙一

漫画「恋は雨上がりのように」 磨月じゅん

漫画「ブラックジャックによろしく」 佐藤秀峰

漫画「3月のライオン」 羽海野チカ

ゲーム「NieR:Automata」

「ウテナ」は百合好きになったきっかけの作品。格好良くて面白くて耽美で、大好きな作品です。「プラネテス」は原作漫画も素晴らしいですが、アニメ版が特に好きです。夢を追いかける主人公ハチマキの葛藤や成長を、自分に重ねて落ち込んで励みられました。「世紀末の詩」はいまだディスク化されていない幻の野島伸司作品。愛をテーマにした報われない短編連作です。「未成年」と並べてたまに見返す作品です。











【ライカ】2017 パーソナルワーク

## 時代を創った漫画とその人物描写、 それらの空気を纏った少女たち

イラストレーター

### かとうれい

TAKE 江口寿史【新世紀エヴァンゲリオン】ドラゴンボール】TONE PIECE】中村佑介 浦沢直樹 奥 浩哉  
大暮維人 河下水希 桂 正和

Q. 現在の主な活動を教えてください  
オリジナルグッズの制作をはじめ、広告、挿絵、CDジャケット、映像などのイラストレーションやロゴデザイン、作詞など幅広く活動しております。

Q. 基本的な制作の手順と制作時の道具は？  
ラフ、線画、着色、加工が主な制作手順です。デジタルでの制作でPhotoshopのみを使用しています。

Q. 描く際に最も重要視していることは？  
エモさや空気感だったり共感して意識していると思います。

Q. 今の画風のルーツとなったアニメ、漫画、イラスト作品や作家を教えてください

漫画家の江口寿史先生です。POPで無機質な色気、どの時代にも受け入れられる画風に深く魅了されました。絵を意識して見た初めてのアニメは『新世紀エヴァンゲリオン』ですね。

Q. 子供のころに模写していたものは？

『ドラゴンボール』や『ONE PIECE』など主にジャンプ作品を模写していた記憶があります。

Q. 直接的な影響ではなくても、衝撃的だった作品や作家の考

その22人の新しい才能と  
ルーツ





左上「forget me not」2017 パーソナルワーク  
 右「花は散れども 夢 散らず」2017 パーソナルワーク  
 左下「snow tears」2017 パーソナルワーク



え方はありますか？

中村佑介先生の作品ですね。中学時代に好きだったASIAN KUNG-FU GENERATIONさんのジャケットを見たときは衝撃を受けました。

q. インスピレーションは何かから得ていますか？

音楽と女の子が多いと思います。

q. 上手だなと感じる絵の共通点やポイントは？

シンプルなのに情報量があり、惹きつけられるものがある作品を見ると上手だな、と感じます。

かとうれい

1992年生まれ、東京在住。さかんとしてFキドキするロマンチックな世界観を描くイラストレーター。2015年に初画集「girl friend」を出版(宝島社)。オリジナルグッズの制作をはじめ、広告、挿絵、CDジャケット、映像など多岐に渡りイラストレーションを手がける。

かとうれいが影響を受けたもの

漫画家 江口寿史

イラストレーター 中村佑介

漫画家 溝沢直樹

漫画家 奥 浩哉

漫画家 大暮維人

漫画家 河下水希

漫画家 桂 正和

こちらの先生方の作品、イラストには影響を受けているかと思いますが、どの先生にも共通しているのは、とても魅力的な女の子を描くところかと思っています。私自身、漫画は描きませんがイラストを描くときに最も意識するのが空気感と女の子の魅了なので最も尊敬するところでもあります。



イラストレーター

# けーしん

TAQ 武井宏之 植芝理一 アルフォンス・ミュシャ ホラ映画 『13日の金曜日』 『ハロウィン』 『神風怪盗ジャニョ』  
『ケロケロちゃいむ』 『シャーマンキング』 『夢使い』 『ディア マイノ』 『遊☆戯☆王』 『有頂天家族』  
『少女革命ウテナ』

- Q. 現在の主な活動を教えてください。  
現在は書籍の装画や挿絵などをメインに活動しています。
- Q. 基本的な制作の手順と制作時の道具は？  
使用ソフトはPhotoshop CS5.1、Cintiq 22HDです。制作は、構図決め、下書き、線画、着色の順で進めています。
- Q. 描く際に最も重要視していることは？  
イラスト内の温度や空気感が見ている人に伝わるように心がけています。また、見た人がイラストの世界に入り込めるよう、ストーリー性も意識して描いています。
- Q. 今の画風のルーツとなったアニメ、漫画、イラスト作品や作家を教えてください。

影響を受けた作品や作家さんはたくさんいますが、一番影響を受けたのは漫画家の武井宏之先生と植芝理一先生です。特に武井先生のキャラクター造形が好きで、小学生の頃はよく模写をしていました。

Q. そのほかに影響を受けた映画やアートは？  
ほかにはアルフォンス・ミュシャやホラ映画の『13日の金曜日』や『ハロウィン』など。

Q. 子供の頃に模写していたものは？  
『神風怪盗ジャニョ』、『ケロケロちゃいむ』、『シャーマンキング』など。漫画のキャラクターをよく模写していました。

- Q. インスピレーションは何かから得ていますか？  
主に映画や音楽、また外出先で見かけた風景などです。
- Q. 上手だなと感じる絵の共通点やポイントは？  
見慣れている風景やモチーフが魅力的に表現されているイラストを見ると良いなあと思います。

## けーしん

京都府出身、『バグ3度懲内ちゃん』、『七尾弓史』、『新編文庫(新)』、『種ヶ丘高校 洗濯部』、『梨木れいあ』(スタートアップ文庫)をはじめとする、書籍の装画を中心に活動中。

## けーしんが影響を受けたもの

漫画『シャーマンキング』 武井宏之

漫画『夢使い』 植芝理一

漫画『ディア マイノ』 高尾 滋

漫画『遊☆戯☆王』 高橋和希

アニメ『有頂天家族』

アニメ『少女革命ウテナ』

上記以外にも影響を受けた作品はたくさんあります。ジャンルはバラバラですが、どれも少なからず影響を受けていて本当に大好きな作品です。

ストーリー性のあるキャッチーな画風は、デフォルメの効いた漫画キャラクターがルーツに

左『新編文庫(新)』2016 バーンナルワーク  
右『口紅』2018 バーンナルワーク



# 日本のアニメーションからの影響が大。 彗星のごとく現れたオーストリアの若き才能

アニメーター／イラストレーター

## Bahi JD

22人の新しい才能とそのルーツ

TAQ	大友克洋	田中直之	森本晃司	島山 明	渡光 雄	井上俊之	ミルト・カール	アシュレイ・ウッド
	Daigo Ikeno	あきまん	西村キヌ	大平晋也	ルネ・グリュオー	グスタフ・クリムト	TOKIYA SAKBA	
	『ジュラシックパーク 1』		『押井 守作品』		『機動警察パトレイバー 2 the Movie』		『もののけ姫』	
	『ターミネーター2』		『アイアン・ジャイアント』		『コララインとボタンの魔女』		『FLCL』	
	『スーパーマリオ ヨッシーアイランド』		『The Last Guardian/ICO, Shadow of the Colossus』					
	『ゼルダの伝説 風のタクト』		『川井憲次のサウンドトラック』		『インターステラー』			

Q. 現在の主な活動を教えてください

映画やテレビ作品でアニメーターをしています。イラストレーターとしても活動しています。最近『アトム ザ・ビギニング』のオープニングアニメにおいて、初めてディレクションをしました。

Q. 基本的な制作の手順と制作時の道具は？

アニメーションの制作に関してはAdobe Flash CS5.5かTVPaint Animationを使います。イラストレーションに関してはPhotoshopを使います。構想やブレインストーミングに関しては紙にすぐラフな絵を描くこともあります。

Q. 描く際に最も重要視していることは？

作品を手がけるとき、楽しみたい、良い挑戦をしたいという思いがあります。なので、その作品のアイデアが、手がけるにあたって楽しく、挑戦し甲斐があり、興味が湧くものかどうかを考えます。

す。もう一つ大切にしているのは、ペインティング／アニメーションがフルスクリーンで見たときに良く見えるだけではなく、サムネイルでも良く見えることです。構図とバランスは非常に重要。アニメーションと映画において、私たちはオーディエンスについても考えますよね。彼らがどこを見ているか、それだけの情報量を1ショットの中で彼らが理解できるか。そのショットのフォーカスはどこか、そのショットの情報をどういう方法でオーディエンスに届けるか。ダイナミックなモーションとダイナミックなポーズのセンスを作品に与えることが楽しいですね。

Q. 今の画風のルーツとなったアニメ、漫画、イラスト作品や作家を教えてください。

本当に多いです。初期のルーツとしては、大友克洋、田中直之、森本晃司、島山 明、渡光 雄、井上俊之、ミルト・カール、

C C S M C 'S M I D N I G H T



C C S M C



W A L K

[Shane Cosmo's Midnight] JDJCDジャケットイラスト 2014 Nite High  
[Walk With Me Cosmo's Midnight] Feat. Rutika JDJCDジャケットイラスト 2015 Nite High

ル、アンジュレイ・ウッド、Daigo Ikeno、あきまん、西村キヌ、大平晋也、ルネ・グリュオー、グスタフ・クリム、TOKIYA SAKBAなど。この世界には素晴らしいクリエイターが本当にたくさんいます。

Q. そのほかに影響を受けた映画やアートは？

『ジュラシックパーク 1』、『攻殻機動隊』などの押井 守作品、『機動警察パトレイバー 2 the Movie』、『もののけ姫』、『トイ・ストーリー』、『ターミネーター 2』、『アイアン・ジャイアント』、『コララインとボタンの魔女』、『FLCL』など。『スーパーマリオ ヨッシーアイランド』、『The Last Guardian / ICO, Shadow of the Colossus』、『ゼルダの伝説 風のタクト』。パトレイバーの二作目と三作目における川井憲次によるサウンドトラックも素晴らしいです。『インタースターダー』のサウンドトラックも良かったです。これらが今頭の中に浮かんだ作品たちですね。

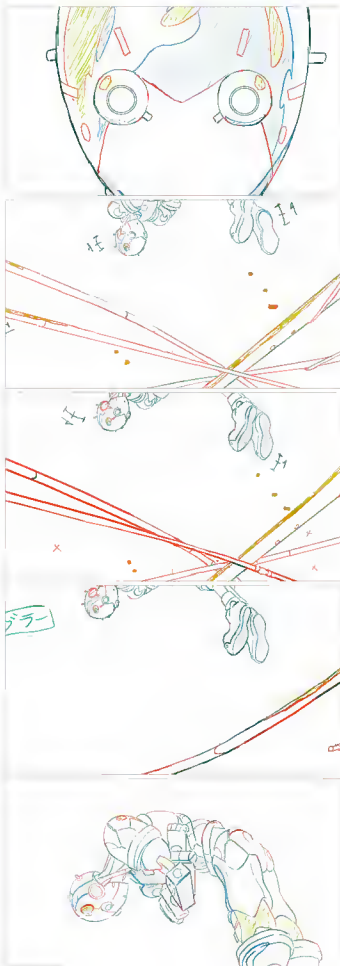
Q. 子供のころに観ていたものは？

小さかったころは、お気に入りの映画やテレビ番組のキャラクターを描いていました。

『Dr.スランプ』のキャラクターも描いていました。下手なお絵かきでいっぱいスケッチブックを母親がまだ持っていると思います。天野喜孝作品の雰囲気も非常に興味深いです。

Q. インスピレーションは何かから得ていますか？

インスピレーションは現実世界でもインターネット上でも、どこにでも存在します。過去の経験もまた良いソースになります。もしそれが自分の知識がないものであれば、ネットでも実生活でも

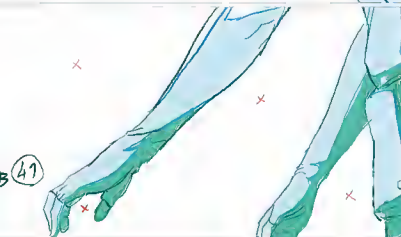
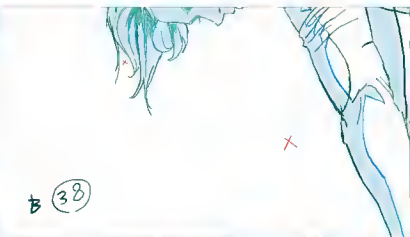


'S MIDNIGHT

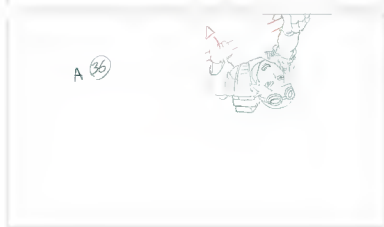
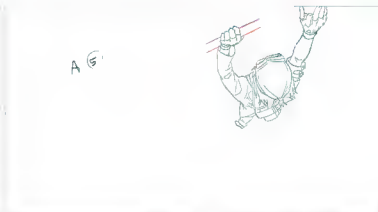


WITH ME  
feat. KUCA

「アトム ゼ・ゼギニング」アニメ  
オープニング原画 2017  
アトム ゼ・ゼギニング製作委員会  
ミッドナイトプロダクション・ゆきまき  
み・ゆきまき・ゆきまき・ゆきまき  
アトム ゼ・ゼギニング製作委員会



『進撃の巨人』アニメ映画 2017 Project Itoh, GENOCIDAL ORGAN  
©Project Itoh / GENOCIDAL ORGAN





勉強し調べます。アニメーションやドローイングに関しては、インスピレーションを現実世界で自分自身の力で感じるほうが良い時もあります。

Q. 上手だなと惹ける絵の共通点やポイントは？

考えたことがありませんでした。どんなテクニックも素晴らしいと思うと思います。しかももちろんデジタル作品では、何かやり直したい場合に元の状態に戻せるというのは良いことです。でもそれを利用し過ぎないようにしています。上達したい場合、時間によって自分自身を制限することは良いことで、もしスピードアップ&上達したいければ、必要以上に消すことをしない。そして元に戻す機能も使いすぎないようにしましょう。そうすることで、自分のブラシのストロークや動きに対してもっと自覚的になれるでしょうし、もっと出来上りを感じ、ミスをし過ぎないようにしようと思えるはず。自分は消しすぎたり、「元に戻す」ボタンを使いすぎないようにしています。練習で描いているときは、考えたし消したりせずに自由に描き続けることがあります。練習中は何かの心配もせず短時間で描けるので、スピードと正確性を上げるのに役立ちます。

## Bahi JD

[バヒ・JD] 1991年、オーストリア・ウィーンに生まれる。アニメーションとイラストレーションを、インターネットを通じて自分自身で、またWeb上でアニメーターたちとやり取りし絵を制作することで習得。プロアニメーターとしての仕事は「坂道のアドロ」[「スペースガンダム」] [ワンリマン] [攻殻機動隊 新劇場版] [「世界征服」] [平家城のカバネリ]。イラストレーターとしても仕事をしており、上巻すめ、Anamaguchi、初音ミク、Cosmo's Midnight、Trekke Trax's Carpainterといったミュージシャンのアルバムジャケットを手がける。最近の作品としてはアニメーターとして参加した「ひまわり」、最近では「アムザ・ピニキング」のオープニング及びエンディング映像では演出、絵コンテ、作画監督を担当。

## Bahi JDが影響を受けたもの

映画「ジュラシックパーク 1」

アニメ「もののけ姫」

アニメ「新世紀エヴァンゲリオン劇場版 Air/まごころを、君に」

映画「ターミネーター2」

アニメ「トイ・ストーリー」

アニメ「コララインとボタンの魔女」

ゲーム「スーパーマリオ ユースーアイランド」

ゲームデザイナー 上田文人

アニメ「GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊」

アニメ「AKIRA」

「ジュラシックパーク 1」は何回でも見返すことができます。描いたことがありません。非常にワクワクさせるものになっていますし、よく出ています。とても昔の映画ですが、未だに色褪せないものになっていると思います。ストーリーはすごくシンプルですが、キャラクターたちが興味深いのでその冒険はワクワクさせてくれるしほんとに強烈に記憶に残ります。

「もののけ姫」のキャラクターたちの冒険も非常にワクワクさせてくれますし興味深い。自分がとても小さいころに見たので、大きなインパクトをもらいました。映画の中のあらゆるキャラクターがリアルに感じられるし、興味深い人々だとも思います。人間というものの自然というもののについて沢山のことを教えられる、非常に教育的です。私はその映画のストーリーボードが好きで、何回も勉強しました。そしてもちろん、アニメーションのクオリティは最高レベルです。いつも私に衝撃を与えてくれます。アニメーターの観点でいけば、アスタカが矢を打つ場面、非常に大量の背景美術が用いられている中をその矢が高速で飛んでいくところは凄くかっこいいですし、よく出ています。レイアウトもまた非常に美しく、あらゆるショットにおいて映画撮影技術と構図が優れています。

「新世紀エヴァンゲリオン劇場版 Air / まごころを、君に」のアスカが使徒と戦うシーンは横井 謙氏がアニメーションを手がけています。この場面でのアニメーターの仕事ぶりはマスターピースです。非常にリアリティで、使徒との戦いの激しさと重さを感じることができています。カメラワークも非常に良く出ており、リアリティに迫っています。実世界でのリアリティではありませんが、本当のことに感じられるのです。

「ターミネーター2」の編集と映画撮影技術は素晴らしいです。この映画の照明技術とサウンドトラックが好きなのですが、作品の雰囲気や非常に上手に作られています。ベース配分も優れていて、見ている間ずっと手を汗を握らなければならないです。

「トイ・ストーリー」のストーリーはおもしろいのですが、どのおもちゃたちもとても生き生きと描かれていてキャラクターたちがどれも個性があり興味を惹くものになっています。とても楽しくエモーショナルな映画で、何回でも見ることで、フィルムメイキングやストーリーテリングの観点から非常に勉強になる映画でもあります。

「ICO」「ワンダと巨像」「人喰いの大蛇トリコ」などのゲームからは、アニメーションワークを学びました。アニメーションが非常に良く出ており、手作りの感があります。上田文人氏らの作るゲームにはモーションに関してとても興味深いセンスがあります。

「GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊」や「AKIRA」。少年期の最後のほうでこれらの映画を見ました。強く衝撃を受けて、アニメーションというものにはいるような顔があり、どんな種類であれ非常に「バブル」かつ表現に富んでいるのだと気が付かされました。

A (8)



A (10)





「僕の国」しほみ作品集 WORLD OF THE TAPIR | 画集カバーイラスト 2015 一迅社



# Sound Horizon 楽曲の物語性からも影響を。イマジネティブな少女イラストを描く

22人の新しい才能とそのルーツ



イラストレーター

## しきみ

TAG 竹 THORES 柴本 京極夏彦 小野不由美 Sound Horizon 『のぼらの村のものがたり』

アルフォンス・ミュシャ 挿画 『秘密の花園』 気難しい 不機嫌 寂しい

- Q. 現在の主な活動を教えてください  
キャラクターデザイン、書籍装画、Webでの作品発表など。
- Q. 基本的な制作の手順と制作時の道具は？  
使用ソフトはSAI、Photoshop。SAIにてラフ、線画、色塗り、Photoshopで色調整などを行っています。
- Q. 描く際に最も重要視していることは？  
絵を見た瞬間のモチーフ配置のバランスや色のバランスの気持ちよさを意識しています。
- Q. 今の画風のルーツとなったアニメ、漫画、イラスト作品や作家を教えてください  
竹先生とTHORES柴本先生です。線を重視にした絵を描こうと決めたのは竹先生のイラストを拝見してからです。色の塗り方などにもとても影響を受けました。THORES柴本先生からは、描かれる人物の表情、衣装、装飾のモチーフや色彩などが大好きで、とても影響を受けました。
- Q. そのほかにも影響を受けた映画やアートは？  
Sound Horizonには楽曲の物語性にも大変影響を受けました。楽曲でこんなにも物語を表現することが可能なんだと打ちのめされ、ならば自分はそれを絵でどこまで可能なか追及してみようと思い描き続けています。『のぼらの村のものがたり』は大好きな絵本のシリーズです。色使い、小物や家具の

描写、植物の描写などに影響を受けました。アルフォンス・ミュシャからは線の描き方に大変影響を受けました。特に髪描写に影響が強いです。挿画の作品には横澤やモチーフの描写に影響を受けました。そして、『秘密の花園 フランシス・ホジソン・バーネット』の気難しく不機嫌で寂しい主人公の少女メアリーが、私の描く全ての少女の原型です。

Q. 直感的な影響ではなくても、衝撃的だった作品や作家の考え方はありますか？

小説作品になりますが、京極夏彦先生、小野不由美先生の作品には非常に衝撃を受けました。

Q. インスピレーションは何から得ていますか？

詩や小説や童話などの文章からのインスピレーションが多いです。

Q. 上手だなと感じる絵の共通点やポイントは？

物の形を作家自身の中で咀嚼して、なおかつ説得力のある描写に変化させて描かれている作品を見ると上手だなあと打ちのめされます。

### しきみ

東京低出身のイラストレーター。Webでの作品発表のほか、キャラクターデザイン、書籍装画などで活動中。作品事に『僕の国 しきみ作品集』（一迅社）、『乙女の本棚2 狼野』(東海堂大徳+しきみ(立東堂))、『刀剣乱舞-ONLINE-』(ニトロプラス+DMMゲームズ)キャラクターデザインなど。



しきみが影響を受けたもの

イラストレーター 竹

イラストレーター THORES 柴本

漫画家 森尾望都

漫画家 富樫義博

イラストレーター 岩崎美奈子

漫画家 名香智子

漫画家 高橋葉介

浮世絵師 月岡芳年

日本画家 東山彫夷

画家 アルフォンソ・ミューシャ

絵を描き始めたころに好きになったものに多く影響を受けています。どちらかという色より線に影響を受けたものが多いかもしれません。



左上「花雪連中の怪談」2016 パーソナルワーク

右上「鬼子母神」2015 パーソナルワーク

右下「風に死ねもの」2014 パーソナルワーク

# 精密で創造的なイラストの探求へと

## リアルタッチ／ハイセンスな漫画の描写に魅了され

イラストレーター

# 爽々

TAG 大暮維人 猫将軍 精密 ハイセンス モノクロ ミニ四駆 ポケットモンスター 今敏 サイエンス番組  
テクノロジーメディア

Q. 現在の主な活動を教えてください。  
フリーのイラストレーターとして、主に書籍やゲーム、CDジャケットなどのイラストを手がけています。また、個人の方から依頼を頂いてポスター用のイラストを描くこともあります。

Q. 基本的な制作の手順と制作時の道具は？  
イラスト作成は全てデジタルで行っています。タブレットは、Wacom Intuos Pro Medium。ソフトは、CLIP STUDIO PAINT PRO。PCは自作です。絵を描き始めたころからずっとSAIを使っていましたが、去年の1月にCLIP STUDIO PAINTに乗り換えました。ラフから仕上げまで全てCLIP STUDIO PAINTで行っています。

Q. 描く際に最も重視していることは？  
手癖に任せないことです。今まで描いてきたものと全く同じものにならないよう、よりよいやり方を模索することを心がけています。その一環として、最近は常に他の方の絵が視界に入る環境で描くように心がけています。ブックスタンドに画集を開いた状態で立てかけたり、セカンドディスプレイに表示するなどして、

22人の新しい才能と  
そのルーツ

視線移動のみで別の描き方に触れられる状態を作っています。また、描画途中の自分の絵と見比べることで「この絵に負けないクオリティーまでもっていかないと」という気持ちになることができていいです。

Q. 今の画風のルーツとなったアニメ、漫画、イラスト作品や作家を教えてください

大暮維人さんの漫画です。本格的にアニメ・漫画系の絵を描き始めた際、最初に絵柄をまねた方であり、現在でもつまずいたときはよく読み返しています。高い技術力に裏打ちされた精密・多彩・ハイセンスな画面に圧倒され、自分もこうなりたいと強く感じました。私がモノクロイラストを中心に描いていた理由は、ルーツが漫画だったことにあります。カラーイラストメインになった今でも、モノクロ由来のコントラストの高さは常に意識の中心に置くようにしており、この先絵柄が変わっていったとしても影響を受け続けるだろうと感じています。

Q. そのほかに影響を受けた映画やアートは？  
イラストレーターの猫将軍さんの作品です。私が絵を描き始め

「(彼/彼女) 見ざる言わざる間が堪る」2017 パーソナルワーク





たきっかけは猫將軍さんが投稿していた「**描いてみた**」動画を  
見たことで、あまりにも簡単に描いていたため、自分にも描  
けるのではないかと勘違いしたのが始まりでした。個人的に  
一番好きなモノクロイラストを描く方で、独特な光沢表現には多  
大な影響を受けています。動物や昆虫をリアルかつ現実以上に  
魅力的に描く方で、私もよくタッチをまねて蜂やカマキリを描  
いたりしていました。

Q. 子供の頃に描写していたものは？

子供の頃は人並みに絵を描く程度でしたが、プラモデルなどを  
買った際にはパッケージのイラストをよく模写していました。とくに  
**ミニ四駆**の箱は買ったたびに模写していた覚えがあります。あ  
とは当時大流行していた**ポケモン**もよく描いていました。人間の  
キャラクターではなく、機械やモンスターをよく描いていたと  
記憶しています。

Q. 直接的な影響ではなくても、衝撃的だった作品や作家の考  
え方はありますか？

今監督の作品です。**虚実入り乱れる演出**は強い違和感を  
感じつつも心地よく、ずっと見ていくなか中毒性を感じます。  
今監督監督は緻密な絵コンテを描くことで有名ですが、「バブリ  
カ」の絵コンテでは描いた絵を元に次のシーンを連想するやり  
方をとったため、漫画の1コマ並に描き込んだ絵コンテを作るこ  
とになったそうです。最初に決めた道筋にとらわれず、出来上  
りったものを元により良い答えを探すスタイルは時間も手間も  
かかりますが、その分完成度の高いものになるとのことでした。  
この考え方は私も大いに同意できるものであり、絵を描く際に

も気に留めている事柄です。

Q. インスピレーションは何から得ていますか？

多様多様です。宇宙や天文系のネタは**サイエンス番組**、ガ  
ジェット系のネタは**テクノロジーメディアの記事**、社会風刺系  
のネタはTwitter、衣装の参考にするのは駅にいる人やファッ  
ションサイト……などなど、普段見ているものから満遍なくアイ  
デアをひろっています。絵のテーマはさまざまなものから得てい  
ますが、それをどう画面に落とし込むかの手がかりは写真やイラ  
ストから得ています。昔はTumblrが便利でしたが、現在はやは  
りPinterestが質でも量でも頭一つ抜けているように感じます。  
ホームフィードが高頻度で更新されるため、触れられる画像の  
総数が段違いという印象です。

Q. 上手だなと感じる絵の共通点やポイントは？

テンプレート通りでない描き方なのに違和感がない、もしくは良  
い意味での違和感がある絵を見ると感心します。ファッション  
における「はずし」のようなものでしょうか。普通に描けば青にな  
る部分に赤が入っていたり、線があるべき場所になかったり、  
見えないはずのものが見えたりなど。基本を熟知した上で基本  
に掬われないやり方をとっている方には、熟練者のオーラを感じ  
ます。

## 巖々

[そうそ] 1988年生まれ、大分県出身、東京都在住。大学時代にイラストを  
始める。小説賞・CROジャケット・賞奨励賞などを中心に活動中。一般企業  
に就職した後、長らくイラストは副業として描いていたが、2016年の冬より独立  
し、フリーランスとして活動始める。キャラクターイラストをメインとする一方、  
社会風刺などのメッセージ性の強い作品も手がける。



爽々が影響を受けたもの

漫画「天上天下／大暮維人」

漫画「エア・ギア／大暮維人」

アニメ「千年女優／今敏」

漫画「青い花／志村貴子」

イラストレーター 猫得軍

イラストレーター またよし

イラストレーター 黒星紅白

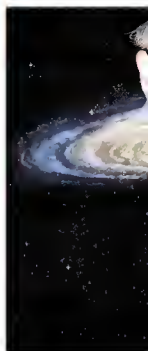
イラストレーター 零

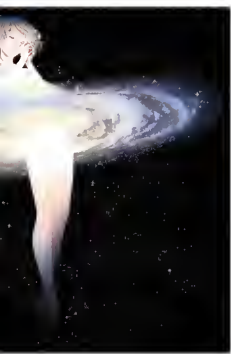
イラストレーター HJL

イラストレーター Miv4t

2年ほど前から、海外のイラストレーターの方の影響を強烈に受けるようになったと感じています。「上手だな」と感じる絵についての質問で答えたように、重厚な基礎の上に成り立つ描得力に圧倒されます。

天上「漫画」2016 パーソナルワーク  
右下「絵はなぜ集合よく記憶するの? 記憶科学が教える脳と人間の不思議」  
ジュリア・ショウ(著)、服部由貴(訳) 書籍カバードラフト 2016 講談社  
中下「うずききスカー」2015 パーソナルワーク  
左下「素顔」2016 パーソナルワーク







PORTFOLIO NO.47

KUMI  
SUZUKI

【前本久美／すずき・くみ】

1979年千葉県生まれ。東京造形大学造形学部デザイン学科を卒業後、角川書店装丁室に勤務。2014年に独立。主に文芸書のブックデザインなどを手がける。

● 取材・文 足立綾子

● 写真 谷本 夏 [studio track72]



「虹を待つ彼女 逸木 久美子」著 監修 D 鈴木久美子 2016 KADOKAWA



「ペンギン・ハイウェイ 森見登美彦」著 監修 D 鈴木久美子 2010 角川書店





『Another 綾辻行人』編輯 D 鈴木久美 I 渡田志穂 2009 角川書店



『きりこについて』西 加奈子「書籍」D 鈴木久美 I 永田ナナコ 2009 角川書店  
 『ピンクとグレー』加藤シゲアキ「書籍」D 鈴木久美 I 宮澤薫月 2012 KADOKAWA  
 『短くて恐ろしいフィルの時代』ジョージ・ソーランドーズ「書」岸本佐知子「翻訳」「書籍」D 鈴木久美 2011 角川書店  
 『三日 犬養毅の肖像』岸本佐知子「小説」2013 角川書店  
 『はだかんばつたち』江國典雄「書籍」D 鈴木久美 I 近野ナナコ 2013 角川書店  
 『狩人の悪夢』斎藤川有樹「書籍」D 鈴木久美 I 引地 淳 2017 KADOKAWA





『ヴァリエティ 泉田英祐』著者 D・宮本久美 1 千海博美 2016 講談社  
 『ヴァリエティ 堀川 竜』著者 D 鈴木久美 2011 光文社  
 『ポイズンドーター・ホーリーマザー 湊かなえ』著者 D 鈴木久美 2016 光文社  
 『神さまたちの遊ぶ庭 宮下奈都』著者 D・鈴木久美 1 宮下奈都 2015 光文社

グラフィックデザイナー

## 鈴木久美

「絵が〈ここに文字を置いて〉と呼んでいるような気がして。  
その呼びかけに応じて、絵自身が心地よく感じる場所に文字を置く」

雑誌行人や有栖川有栖といった往年のファンが多い作家の時から若い読者層をターゲットにした文庫まで、幅広く手がけるブックデザイナーの鈴木久美さん。温度感が感じられるような手元に置いておきたくなる魅力を持つ本の数々を世に送り出している。そんな鈴木さんにこれまでの経緯と制作背景を伺った。

■ブックデザインの仕事を目標そうと思ったきっかけを教えてください。

高校生の時に書店で見た、有栖川有栖さんの「幻想運河」と「海のある奈良に死す」の上製本の単行本がすごく素敵で。それまでは文庫やノベルズしか読んでいなかったのですが、あまりにも装丁が素敵だったので、おごっかいを捨てて買ったんです。これ、誰が作ってるんだろと思うながら、ページをめくっていたら、最後に作家さんや出版社、印刷所の名前とは別に別のもう一つ、分からない名前が書いて。辞書で調べたら、それが本をデザインする装丁という仕事だと分かり、「あ、これをやってみよう」と思いました。

■その2冊の装丁のどのようなところに惹かれたのでしょうか？

二冊とも大島浩美さんが装丁を手がけられているのですが、どちらもとても美しいコラージュ作品を装画に使っていて。特に「幻想運河」は、信押しが施されたカバーに、トレーシングペーパーの帯がかかっていたり、本文のなかで、ある文章の一部が赤インクで印刷されていたり、本全体のデザインと仕様に衝撃を受けました。今年4月に「幻想運河」の二次文庫が発売されたのですが、うれいことにその装丁を担当させていただきました。自分の人生の方向を決めるきっかけになった作品なので、とても感慨深かったです。

■大学時代にはブックデザイナーになると決めたのでしょうか？

当初、絵の勉強をしたいと思って美大に入学したのですが、次第にブックデザイナーの仕事をするのが、はっきりとした目標になりました。在学中に出版社と製本会社が協賛で入った、大学主催のコンペに通り、一回、デザインを手がけた本を出版していただいたことがありました。その後、

装丁家の方のアシスタントを経て、角川書店装丁室に入りました。

■角川書店装丁室ではどのようなお仕事を？

社内デザイナーなので、本に入る広告や販促物なども作るのですが、基本的には文芸書や単行本や文庫、ノベルスを担当しました。指名制だったので、常駐のフリーランスのデザイナーみたいな感じでした。編集者が毎回クライアントのようなかたちで、厳しく意見してくれるので、たくさん編集者に教えていただきました。デザインの技術面を実践で磨いていきました。残念ながら、角川書店装丁室は2013年に閉室してしまったのですが、在籍中は編集者、制作進行、資材部、印刷所の方々と一緒に毎日文化祭の出し物を作っているような楽しさがありました。現在は独立していますが、みんなで一緒に本を作った文化を発信していく側にいたいという思いは、心のなかにずっとあります。

■単行本と文庫の制作面における違いは？

全然違いますね。単行本は立体物だと思って作っているの、お話の重さや軽さとビジュアルバランスが崩れないように、「そのお話を絵で表されるか」というのをすごく意識します。一方、文庫の場合はフォーマット化されているので、カバーの表1/2で見ていくものなんです。一冊単体でアピールするのに加えて、レーベル全体で並んだ時に他の本とも一緒に「面」で立ちあがってきて、読者に届くようなものを、と装丁室時代に叩き込まれました。単行本はよりコアなファンや、その本に出合うような読者に向けて、文庫は書店や販なので、全国の人に向けてもっと広く深く、単行本の時にしなかった読者が気軽に手に取れるように意識しています。

■経歴になったお仕事は？

雑誌行人さんの「Another」です。この本が出版された2009年は、コミック系のイラストを単行本の装画に起用するいわば走り始めた頃だったと記憶しています。そのなかでわりと好意的に受け止めてもらって、読者のところまで届いたという手応えがありました。雑誌行人さんは長年のファンが揃っている作家さんなのですが、同時に若い読者層にもこの作品を届けたいという要望があり、その両方の読者に響いていただけるように心がけ

ました。この本が他の出版社の編集者さんの目にも留まり、社内の仕事と並行して外部の仕事も受けるようになりました。

■イラストなどのビジュアルと書体のバランスで意識していることは？

お料理の盛り付けと一緒に、メインディッシュが引き立つように美しくお野菜を添えたりするのがデザイナーの仕事だなと思っています。私には「絵が〈ここに文字を置いて〉と呼んでいる」ような気がして。デザイナーはその呼びかけに応じて、引き出して選んだピースをはめては戻しという作業をし、絵自身が心地よく感じる場所に文字を置く係だと思っています。

■最近のお仕事で印象に残っているものは？

有栖川有栖さんの「狩人の悪夢」です。表紙に4色刷りのコラージュを配して、カバーを外すと全然違う雰囲気になる本になりました。また、造本のあちこちに仕掛けをして、読者が内容とリンクした意味を想像して楽しめるようにもしています。私自身、半生時代の本の出会いがきっかけでその後の人生が変わりました。帰ってその本を手にしたからには、やっぱり心ゆくまで本を楽しんでもらいたいです。もしかしら、その人の一生の、ずっと本棚に置かれてもらえる本になるかもしれないので、そういう人生をともにできるものに携わっていることに喜びを感じています。

■イラストレーションを受けるとは？

舞台とよく親にしています。旬の人が舞台美術や宣伝美術で起用されていますし、とても刺激になります。音楽や照明、衣装など目だけでなく耳で得たり肌で感じたりするものは大きいかんと思っています。

■ブックデザインの制作で最も重視することは何でしょうか？

装丁はあくまでもテキストの要を手助けするもので、一番大切なのは作家さんとその作品に出会いたいと思っている読者の縁をつなぐこと。なので、どんなビジュアルにしたら、読者に届くかということをやさしく大切にしています。待つていであろ読者の顔を想像しながら作るようにしていますね。これからは小説の装丁の仕事をやっと続けていけたらと思っています。







# 創る。 Vol.46

柔らかな光が降りそぐ、水辺の風景。鮮やかで美しい植物や生き物たちは、水彩画で表現したものだ。本作では、アナログで制作した切り絵素材をアクリル板に配置し、撮影することによって奥行きのある絵を制作していく。

創るヒト



稲葉 まり

「いなば まり」

1979年生まれ。多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒業。クリエイティブユニット化意気を経て2006年より独立。切り絵を用いたグラフィックとコマ撮りアニメーション制作を中心に活動を行う。

url: [www.marilaba.net/](http://www.marilaba.net/)

## Making Point

1 切り絵の素材を制作し撮影用にセッティングする

### 01 作品構成を考えて切り絵の素材を用意



はじめに作品構成を考え、紙に鉛筆でラフを描く(左)。今作にあたっては当初から「自然の背景を舞台に、草木や水、動物の表情、先の描写などを盛り込んだ奥行きのあるイメージ」というテーマがあり、これを切り絵で表現していくため、まずは必要な素材を制作していく(右)



両用紙に下絵を描いてモチーフの形を決め、水彩絵の具で着色する。描けたらひとつずつ切り抜き、イメージと異なる場合はその都度作り直すなどして素材を整えていく

## 02 パーツを組み合わせて ひとつのモチーフを作成



切り絵のモチーフは、ニシキゴイやカエル、蝶などの生き物とアジサイ、さまざまな形の草花を用意。紫陽花の装飾花は、中央の不整花の部分を絵の具で盛り上げ、立体的に表現した(左上)。また、カエルは胴体と手足、蝶は羽の部分をそれぞれバラバラにつくり、組み合わせて留めることで立体感を持たせた(右上、右下)

## 03 透明のアクリル板に 素材を配置していく



素材をすべてつくり終えたら、何層か重ねて設置した透明のアクリル板にレイアウトする。ここではアクリル板を6枚ほど重ね、再背面に色画用紙の背景を配置。そこから手前に向かって、遠近感を確認しながらまずはざっくりと各レイヤーに素材を配置した

## 04 細部を整えカメラを設置する



ピンセットを使ってアジサイなどの細かい素材を丁寧に重ね、並べていく(左)。レイアウトが済んだら、三脚を立て、アクリル板の裏上から見下ろすように撮影用のカメラを設置する(右)



## Making Point

### 素材の配置やカメラ設定を整えて撮影する

#### 05 コマ撮り用のソフトを使って設定を調整



カメラ設定を整え、レイアウトした切り絵を撮影する(左)。撮影の際には、デジタルカメラと連動して使えるストップモーション・アニメーションソフトウェア「Dragonframe」を使用。まずはソフトを立ち上げ、カメラをPCに接続してライブビューを見ながら両方を整えていく(中央、右)

#### 06 アクリル板に直接光の筋を描き込む



バランスを見ながら、草木や他の絵に上部から差し込む光を加える。光は、アクリル板に直接絵の具で着彩。筆跡のかすれを生かすように天地方向に白いラインを描き入れた

#### 07 最終調整を行いシャッターを切る



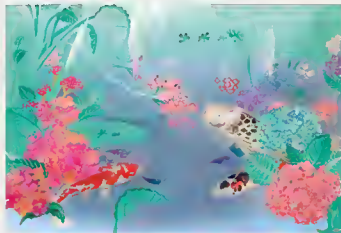
コマ撮りの要領で、前後のショットを確認しながら、ビントの当て方などのカメラ設定、モチープの位置などを最終調整し、シャッターを切る。中央のピンクのアジサイは花部分の下半分が水中になるように配置。そのアジサイに葉がバタバタ口を開けている様子表現したいので、水中と映り込みの境界を意識して置いた。ビントも花と手前の葉に合わせた



# 別撮りの素材を合成し色味を整えて完成

08

足りない素材を新たに制作する



上図は撮影を終えた画像、このメインのショットには含まなかったカエルと鯉、その他の足りない素材を新たにここで作り足す(下)。なお、カエルと鯉については当初から制作していたものの、実際に配置したところイメージと異なっていたため、後から大きさを調整できるよう別撮りすることにした

09

作り足した素材を個別に撮影



別撮り用の素材ができれば、先ほどと同様にDragonframeを立ち上げ、デジタルカメラを接続。カメラの設定や素材の配置具合を調整して撮影後(上)、Photoshopで必要部分を切り抜いておく(下)

10

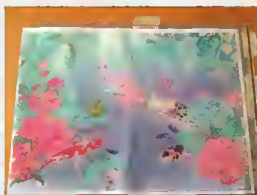
別撮りの素材を合成し全体の色味を整える



別撮りの素材をすべてPhotoshopで切り抜き(左上、左下)。メインの画像に合成する。その後、レイヤーの最前面に「新規調整レイヤー」→「レベル補正」を追加して全体を少し明るく、また「カラーバランス...」でハイライト部分を青寄りにも調整。その後、さらに「露光量...」と「カラーバランス...」の調整レイヤーを追加し、右側手前の花部分のみにかかるように「レイヤーマスクを追加」を適用して、花の中央を明るく、ハイライトを青寄りに調整した。右図はすべての色調整を終えた段階だ

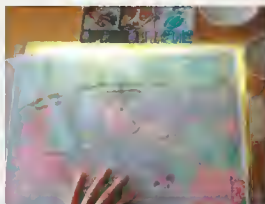


# 11 出力して追加する イメージを検討

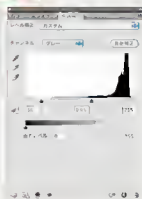
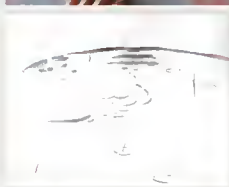


素材の合成と色調整が済んだところで一度プリントし、仕上がりを確認する(上)。その後、天気雨のような風景に見せるため、水面に雨や波紋のイメージを加えることにし、白でラフを描き入れた(下)

# 12 雨や波紋の素材を絵の具で描く



ライトボックスの明かりをつけて先ほどのプリントを乗せ、トレーシングペーパーを重ねて雨や波紋の素材を絵の具の黒で描く(上)。描き終えたら、トレーシングペーパーをスキャンしてPCに取り込み、Photoshopでグレースケールにし、絞いでレイヤーメニュー→新規調整レイヤー→レベル補正...でコントラストを調整し、紙の質感を残ばし、筆で描いた部分のみを残す(下)



# 13 波紋と雨の素材を反転してスクリーンで合成



スキャンした雨と波紋の画像を3つのレイヤーに複製し、イメージメニュー→色調補正→階調の反転を適用する。絞いでそれぞれに[レイヤーマスクを追加]を適用して不要部分をマスクで隠し、レイヤーによって苔みを加えるなどの色調整をかけてレイヤーを[合成モード:スクリーン]に設定して合成する。左上の図は、調整後の色味がわかるよう、雨と波紋のレイヤー3つの背面に黒地を載れた状態だ。また、ここでは紙の質感も紙にペンで描いたものをスキャンして同様の工程で合成した。(左下)。その後、再度全体を確認して完成させた(右)

**MdN**  
DESIGN & GRAPHIC

HappyPrinters

● 茨・原宿

→ P118

特集2

## クリエイターが体験する デザインファブリケーションの現場

デジタル機器を使用したものづくりが、ハイクオリティかつ手軽なものになった今。プリンターを使ったオリジナルグッズの制作や、さらには3Dプリンターやレーザーカッターなどのツールも身近なものに変化しつつあります。今回は、デジタルファブリケーションを体験できるショップやスペースに3人のクリエイターが訪問。実際に足を運ぶことで、各現場でできることがどのように広がっているのかを紹介します。

● 取材・文 編集部 ● 写真 菅本 夏[studio track 72]

ア・ケイン

東京・仲御徒町

→ P120

DMM.make AKIBA

東京・秋葉原

→ P122

プリントしたいものやデータを持ち込み、その場で出力ができる気軽さが魅力のショップ型のプリント工場「HappyPrinters」。アートディレクターの小熊千佳子さんが、同ショップにあるミマキエンジニアリングのUVインクジェットプリンター「UJF-3042HG」を使って、実験的なプリントに挑戦した。

JR原宿駅から、徒歩10分ほどの場所にある「HappyPrinters」は、プリントしたいものやデータを直接持ち込んで、その場でプリントをすることができる話題のショップだ。

店内には、布などにプリントできる大判のプリンターや、テープやポリ塩化ビニル用のプリンター、レーザーカッターといった機器を取り揃えている。その中でも、人気が高いのがミマキエンジニアリングのUV

インクジェットプリンター「UJF-3042HG」だ。

「UJF-3042HG」は、プラスチックやアクリル、金属などさまざまな素材や高さ153mmまでの立体物に直接プリントすることができる。「HappyPrinters」では、自分でプリントしたいものを持ち込むことができるので、今回はピンク、イエロー、グリーン、ブルーのクリップ型のプラスチック製のペンシルを持ち込み、プリントをすることにした。小熊さんは、CMYからなるカラーの模様状のデータに加え、その模様とはまた異なるデザインのホワイト用のデータを用意。実際にプリントしてみると、カラーとペンシルの本体の色が重なった部分は、データとは異なる色味に見えるなど、カラー・ホワイト、ペンシルの本体の色がそれぞれ入り混じったユニークな仕上がりになった。

「実はインクジェットのUVプリンターを使うのは今回が初めてなんです。なので、カラーやホワイトがどのように発色するのかにも興味がありました。出来上がりは発色もよく、クリップの凹凸の部分にもきれいにプリントがされていますね」

仕上がりが予測できないプリントをその場で出力して確認ができるのも、ショップならではの醍醐味。また、そもそものデータの作り方や、入稿の仕方などがわからない場合でも、ショップなら、スタッフに直接相談をしながら、データの制作からプリントまでサポートしてくれるので安心だ。

さまざまな印刷方法をデザインに意欲的に取り入れている小熊さんだが、「今後、UVプリンターを使うなら、ホワイトインクやクリアインクを使うことができる特徴を生かしたプリントのポスターを作ってみたい

HappyPrinters  
BARAJUKU

Happy  
Printers  
BARAJUKU

Happy  
Printers  
BARAJUKU

CREATOR  
小熊千佳子

【おぐま・ちかこ】アートディレクター、グラフィックデザイナー、写真家、ブックデザイン、VL、ブランディング、空間デザインなど幅広く手がける。ブックレーベルとして出版活動も、海外での受賞、展覧会多数。  
url: www.chikako-oguma.com

Happy  
Printers  
BARAJUKU

Happy  
Printers  
BARAJUKU

デジタルファブリケーションの現場 ① HappyPrinters (東京・原宿)

その場でプリントができるプリント工場へ  
小熊千佳子がUVインクジェットプリンターで  
クリップ型ペンシルにプリント

ですね」と話す。普段なかなか目にする機会の少ないプリントの様子を見て、プリンターの機能や仕組みを理解したり、実際に手を動かすことによって、さらにアイデアが広がっていくこともある。その楽しさをぜひ「HappyPrinters」で体感してもらいたい。

#### SPACE

### HappyPrinters

「ハッピープリンターズ」「世界一ワクワクする印刷工場」をテーマに、デジタルプリントの可能性と面白さを体験できるショップ型の印刷工場。店内には、プロ仕様のUVプリンター、大型のプリンター、レーザーカッターなどを取り揃え、自由にものづくりを楽しむことができる。

#### INFORMATION

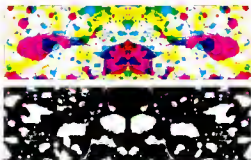
アクセス：東京都渋谷区神宮前3-27-16 FLAG 1B

営業時間：11～19時

問い合わせ：070-0570-6700

url: happyprinters.jp

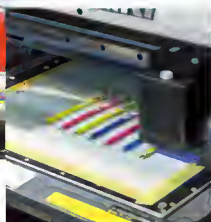
## UVプリンター「UJF-3042HG」で プリントするペンシルのメイキング



1 今回は、ペンシル本体の色の上にCMYK100%の模様状の版(上図)とその模様とは異なるデザインの中白版(下図)がそれぞれランダムに重なるような実験的なデータを制作。どのようにプリントが仕上がるのだろうか



2 ペンシルの形に切り抜いたデータを作成した後、ペンシルがずれないように台の上に両面テープを貼り、その上に並べていく



3 ペンシルにプリントをしていく。初めにホワイトがプリントされた後、その上にカラーがプリントされていく。出力は数分ほどで完了した



4 それぞれの色が大胆に重なったユニークなペンシルが完成。ホワイトインクが使えるので、次はその特徴を生かしたグッズを作ってみたいですね【小泉さん】

#### PRINTER

#### ミマケエンジニアリング

### UJF-3042Mk II

今回体験してもらったプリンターの最新モデルが昨秋に登場。さまざまな素材にプリントができるUVインクジェットプリンター。A3サイズ、最大厚さ153mmまでの立体素材に直接プリントが可能。従来機と比べ、約120%の生産スピードを実現し、美しさ、アプリケーション対応力、すべてにおいてパワーアップ。

#### SPEC

【印字方式】オンデマンドピエゾヘッド方式／【解像度】1200×1200dpi／【インク】LH-100(CM/Y/K/W/C)、LUS-160(CM/Y/K/W)、LUS-120(CM/Y/K/W/C)、PR-200(プライマー)／【最大出力数値】幅300mm、厚み方向420mm／【外形寸法】1,355(W)×1,290(D)×656(H)mm／【重量】155kg  
価格：2,452,400円





CREATOR

河井いづみ

[かわい いづみ]イラストレーター・画家。1980年長崎県生まれ、東京在住。主に鉛筆とリトグラフの手法で作品を制作。装画、雑誌、パッケージなどのイラストレーションやデザインを手がける他、3年間暮らししたパリや、近年ではNYなど国内外で活動中。  
url. kawaiizumi.com

デジタルファブリケーションの現場② ア・ゲイン (東京・仲御徒町)

## 1点からプリントグッズを作るショップで体験 河井いづみが昇華転写プリンターで マグカップにプリント

さまざまなタイプのプリンターの登場で、オリジナルのグッズを1点から制作できるオンデマンドプリントの幅が広がっている。今回は、イラストレーターの河井いづみさんが、仲御徒町にあるプリントショップ「ア・ゲイン」に訪れ、エプソンのインクジェットプリンター「SC-F6200」で、マグカップへのプリントを試した。

プリントショップ「ア・ゲイン」では、Tシャツやキャップ、缶バッジなど、オリジナルのグッズ制作に対応したさまざまなアイテムを取り揃えており、その他にも自社商品のラインストーンを使用したステッカーや装飾加工も取り扱っている。個人向けのオンデマンドプリントにも対応していて、クオリティの高いプリントグッズを1点から注文するこ

とができる。

今回、河井さんが訪れたのは「ア・ゲイン」がある仲御徒町のビルの一角。プリンターや機器がずらりと立ち並ぶフロアで、昇華転写プリンターを使ったマグカップへのプリントの工程を見せてもらった。

使用するエプソンのインクジェットプリンター「SC-F6200」は、昇華転写タイプのプリンター。転写用の紙にプリントし、転写機で熱と圧を加えることによって、絵柄が定着する仕組みで、ポリエステル生地やポリエステルコーティングの素材にプリントすることができる。最大解像度1,440dpiの高画質で、高品質なTシャツや小物サイズのグッズを作れるのが特長だ。

まず、プリンターが並んでいるフロアで、「SC-

F6200」でイラストのデータを転写紙にプリント。作業スペースに、プリントした転写紙をカットし、マグカップにずれないようしっかり巻きつけ、専用のプレス機で熱を加えて定着させた。

完成品を見て、河井さんは、「転写紙にプリントした時は色がくすんで見えたのですが、熱と圧が加わることで、発色よくイラストがプリントされていました。想像以上の仕上がります」と納得の出来だったもよう。河井さんのイラストの持ち味である、鉛筆で描かれた繊細なタッチもきれいにプリントされ、使うのが楽しくなりそうなマグカップに仕上がった。

過去にもスマートフォンケースや、スカーフ、タインなどさまざまなグッズを手掛けたことのある河井さんだが、プリントの様子を見学するのは今回



## SPACE

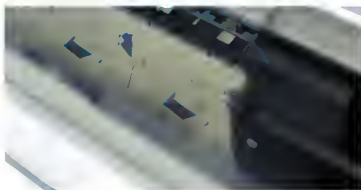
### ア・ゲイン

Tシャツやキャップ、缶バッジなど、オリジナルのグッズ制作に対応したさまざまなアイテムを取り揃え、転写プリント以外にも、自粘綿品のラインストーンを使用したステッカーなどの装飾加工などにも対応。クオリティの高いプリントグッズを1点から制作することができます。

#### INFORMATION

〒242-0292 東京都八王子市東2-3-9 KHzビル1F  
営業時間: 09:30分～19:30分  
問い合わせ: 03-5816-3650  
url: www.kudowkaugel.com

## 昇華転写プリンター「SC-F6200」で プリントするマグカップのメイキング



- 1 まず、「SC-F6200」でデータを転写紙にプリントしていく。この時点でくすんだ色味に見えるが、後に熱転写をすることで鮮やかに発色する



- 2 転写紙をマグカップの大きさにカットし、マグカップの周りを包む。その後、均一に転写ができるように、上からシリコン製のペーパーとゴムで固定



- 3 マグカップ専用の熱転写機を190℃に熱し、圧力をかけることで、転写をしていく。3分後、余熱で転写がぼやけるのを防ぐためにすぐ取り外し、水で冷やす

- 4 マグカップへのプリント完了。全面のイラストをプリントすることで美しい仕上がり。「発色がよく、鉛筆で描いたタッチもきちんとプリントされています」(河井さん)

が初めてだという。

「やっぱり、実際にプリントをしているところを見

れるのは楽しいですね。今、ちょうど食器のイラスト制作を手掛けて

いるところなので、とても

いい機会になりました」

「ア・ゲイン」では、基

本的にはメールや

電話による注文

が中心だが、直

接ショップでの相

談や、出力にも対応

している。プリントをしたグッ

ズのサンプルも豊富に用意しているの

で、ぜひ足を運んでみたい。

## PRINTER

### エプソン

#### SC-F6200

マグカップをはじめとしたグッズ類の制作に最適なコンパクトモデル。粒状色の少ないプリントを実現する、1440dpiの高画質プリントに加え、新開発の純正UltraChrome DSインクを採用。4色インクでも発色がよく、広い色域を拡げて繊細なグラデーションも鮮やかに再現でき、より高画質の高画質印刷を実現。



#### SPEC

【印字方式】オンデマンドインクジェット方式/【解像度】720×1440dpi/【インク】UltraChrome DSインク  
昇華転写タイプ(青色)独立インクカートリッジ(シアム、マゼンタ、イエロー、ブラック、高画質ブラック)/【最大出力】縦横11.112mm/【外形寸法】1,800(W)×914(D)×1,120(H)mm/【重量】94kg  
価格: 915,040円

急速な技術の向上により、さまざまな分野に進出し、さらに身近になりつつある3Dプリンターでのものづくり。今回はイラストやアニメーション制作で活動するミズノシンヤさんと、総合型のものであり施設「DMM.make AKIBA」を訪れ、フィギュアの制作を体験させてもらった。

「DMM.make」は、ものづくりの設計や製造、販売から流通面までも支援するためにさまざまなサービスを展開している。中でも力を入れているのが、Web上のサービス「DMM.make 3D PRINT」。Webから3Dデータをアップロードすれば、研磨や着色などが済んだ完成品を注文して受け取ることができ、3Dプリンターを持っていなくても、本格的な3Dプリントを楽しむことができる。さらに「クリエイターズマーケット」に3Dデータを出品すれば、製品

として作品をWeb上で販売することも可能だ。

今回はそれらのサービスを実際活用しているミズノシンヤさんに、今後、「DMM.make 3D PRINT」に導入予定のFormlabs（フォームラブス）の光造形方式の3Dプリンター「Form（フォーム）2」を特別に使用し、フィギュアの制作を体験してもらった。

訪れたのは、簡単な工作から本格的なハードウェア開発までもサポートする施設「DMM.make AKIBA」の11階にある、通常は3Dプリントの製造や試作などに使われている非公開のスペースだ。ここには、3Dプリンターに加え、乾燥、硬化をさせる機器や、プリントに使う材料など、3Dプリントを行う上で欠かせない設備がコンパクトにまとまっている。

まずは3Dプリンターが並ぶスペースで、パソコン

で「Form2」付属のソフトウェアを立ち上げ、3Dデータを読み込み、プリントに取りかかる。今回は、ミズノさんがデザインしたロボットのキャラクターフィギュアの3Dデータを使用、「Form2」で使える素材はいくつかあるが、フィギュアに適した半透明のアクリル樹脂を選択した。

プリントは約2時間ほどで完了。表面に残っている余分な樹脂を削ぎ落とし、紫外線を当ててチャンバーに入れ完全に硬化させた後、作業台に移り、プリント時に本体の造形物の形状を保つために生成されるサポート材を一つずつツッパで外していく。さらに、染料に数分間浸してブルーに着色した。シンクで水で洗い流し乾燥後、手のひらサイズのフィギュアが完成した。

今回、初めて素材にアクリル樹脂を使ったプリントを試したというミズノさんだが、改めて仕上がりは



CREATOR

ミズノシンヤ

[みずの、しんや]1981年生まれ。多摩美術大学映像演劇科卒。アニメーションイラスト制作を中心に活動中。メカものなどを得意とする。  
url. deskmark.jimdo.com

デジタルファブリケーションの現場 ③ DMM.make AKIBA（東京・秋葉原）

アイデアを形にするものづくり施設を訪問  
ミズノシンヤが3Dプリンターで  
フィギュアを作る

かどうか。

「断面が滑らかで、エッジが強調され、さらにロボットらしくなり、自分の考えたイメージしたものが現実  
にそのままやってきたような感じで、ちょっと感動  
しています(笑)。やはり実際の制作現場で、プリ  
ントの様子を見ることができると、とても参考にな  
りますね。データの作り方や工程など、今後の制  
作にも役立ちそうです」

取材させてもらったのは非公開のスペースだが、  
「DMM.make AKIBA」では、会員になると使える  
ものづくりのアイデアを形にする機材を豊富に取り  
揃えている。また、ワークショップや発表会、ビジ  
ネス向けのセミナーなどに使えるイベントスペース  
やシェアオフィスなども使用が可能。施設の見学が  
できるツアーも行っているの、気になる方はぜひ  
足を運んでみてはいかがだろうか。

#### SPACE

### DMM.make AKIBA

「ディエムエムドットメイク アキバ」各種工作機  
械からハードウェア開発に必要な最新機材を取り  
揃えた「DMM.make AKIBA Studio」、シェア  
オフィスやイベントスペースなどビジネスの拠点  
として利用できる「DMM.make AKIBA Base」  
などで構成された総合型のものづくり施設。な  
お、利用には会員登録が必須。

#### INFORMATION

アクセス 東京都千代田区神田蔵前3番3号5F 東京駅ビル  
url: [akiba.dmm-make.com](http://akiba.dmm-make.com)

## 光造形方式の3Dプリンター

### 「Form2」で作るフィギュアのメイキング



1 付属のソフトウェアで、3Dデータを読み込み、プリント。今回、素材には半透明のアク  
リル樹脂をセレクト。レーザー光によって一層ずつ材料を積み上げていく様子にミズノさん  
は興味津々のよう



2 余分な樹脂を削ぎ落とし、  
裏外観によって硬化させ  
た後、本体の造形物の形状  
を保つために生成される  
サポート材を、丁寧にニッ  
パーで取り除いていく



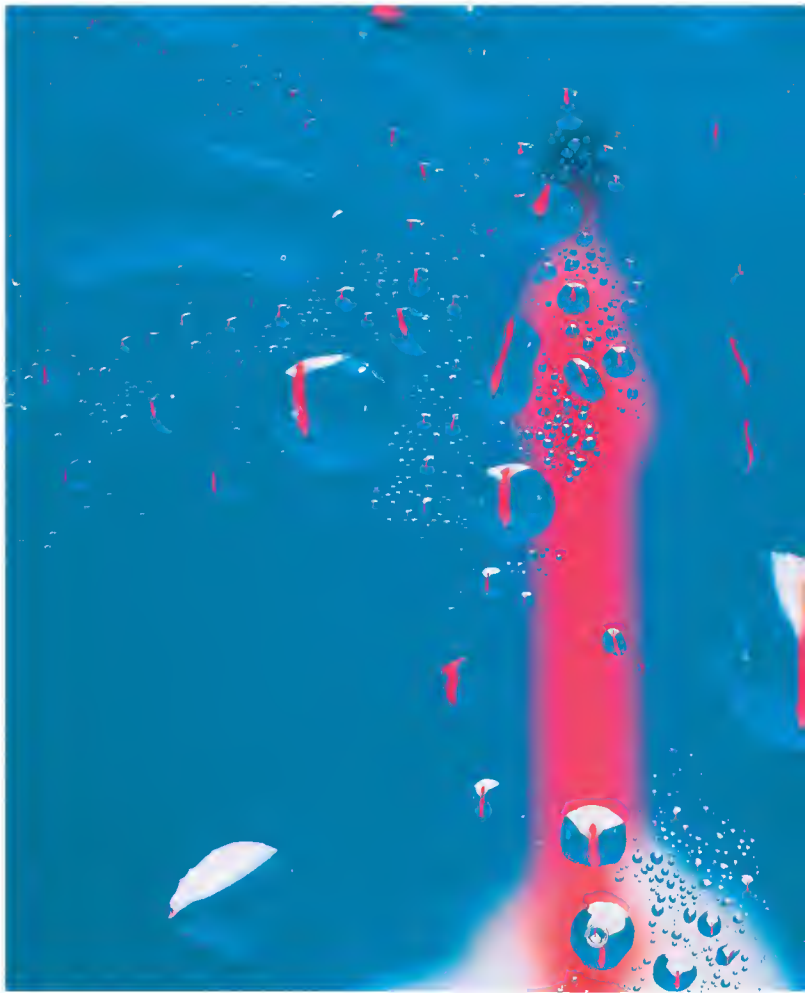
3 サポート材を取り外した部分にヤスリをかけ、  
表面を整えた後、塩素系の染料液に数分間浸し  
て着色。浸す時間の長さによって色の濃度が変わ  
るため、好みの色味になるまで浸しておく

4 水で洗い直し、乾燥させた後、  
フィギュアが完成。「アクリルで  
作るのは初めてですが、断面が  
滑らかでエッジがしっかりして  
いてきれいですね。イメージし  
ていたものが完璧に形になりま  
した」(ミズノさん)

#### SERVICE

### DMM.make 3D PRINT

Web上に3Dデータをアップロードして、好きな  
素材で、3Dモデルが作成できるサービス。  
車庫や飛行機、自転車部品開発でも使われ  
ているプロ向けのプリンターを使用し、プロ  
向けデザインワークから趣味のフィギュア作  
りまで、高性能の3Dプリントで実現。アップ  
ロードした3Dデータをもとにクリエイター  
として出品もできる。  
[uri.make.dmm.com/print/](http://uri.make.dmm.com/print/)



## DESIGNING the MOMENT

シャッターでデザインしてみたい

●写真・文 江森文晃

グラフィックデザインや編集を生業とする江森文晃が、「写真一発でデザインしてみる」という連載。最小限の撮影機材とささやかな仕込み。こどものじっけん精神もしくは煩雑な通常業務からの逆噴射的発想(＝逃避?)をもって、光と瞬間をグラフィック化していきます。



マクロレンズの前に水滴を散らしたアクリルと生クリームに写した鯉傳を置き撮影したもの（を思い切り燃き込んでみた）。ピントはマクロの決死闘。火を点けたものは露出が荒しく、それは今後の課題。とはいえひまびきに「シャッターでデザイン」というテーマに沿ったものが撮れたかもしれない。ここから切り出した曲線でロゴなどつくってもいいかもしれない。

アニメやイラストのエフェクト表現をディープに追究!

**MdN EXTRA Vol.4**  
エフェクト表現の物理学  
爆発・液体・炎・煙・魔法を描く



「爆発」「液体」「炎」「煙」「魔法」などの視覚効果演出＝エフェクトをテーマにしたムック。アニメにとどまらず、イラストや漫画なども含めたエフェクト表現の描き方、楽しみ方を解説・紹介していきます。

Graphic Design

定価 本体1,500円＋税  
120頁 オールカラー A4変型判  
ISBN978-4-8443-6579-2

New Release

JUNE 2017

# MdN MOOK Series

MdN 最新ムック紹介

Graphic Design



月刊MdNにてマンガやアニメの領域のグラフィックデザインを取り上げた特集を集め、再収録したスペシャル号。その動向からノウハウまでを伝える内容です。

月刊MdNで話題を得た特集をまとめて再収録!

**MdN EXTRA Vol.1**  
マンガ&アニメのグラフィックデザイン

乃木坂46の映像作品に焦点を当てた資料性の高いムック

**MdN EXTRA Vol.3**  
乃木坂46 映像の世界



乃木坂46の映像作品を追ったムック。乃木坂46のミュージックビデオ撮影時の写真、映像作家やメンバーのインタビュー、対談など資料性高くその内容に迫ります。

MV Making

定価 本体1,800円＋税  
224頁 オールカラー A4変型判  
ISBN978-4-8443-6629-7

Graphic Design

定価 本体1,667円＋税  
136頁 オールカラー A4変型判  
ISBN978-4-8443-6495-5



マンガやアニメ作品の文字表現という視点で月刊MdNの特集や連載をピックアップして収録。クリエイターにかざらず、誰でもその文字表現の奥深さが楽しめる一冊となっています。

注目マンガ&アニメのタイポグラフィを楽しむ!

**MdN EXTRA Vol.2**  
マンガ&アニメのグラフィックデザイン  
タイポグラフィ編

本の詳細⇒ [url. www.MdN.co.jp/Books/](http://url.www.MdN.co.jp/Books/) ご購入⇒ 全国書店、およびオンライン書店にてお求めください  
内容に関するお問い合わせ⇒ エムディエヌカスタマーセンター e-mail: [info@MdN.co.jp](mailto:info@MdN.co.jp)



# FLYING DICTIONARY

no. 34

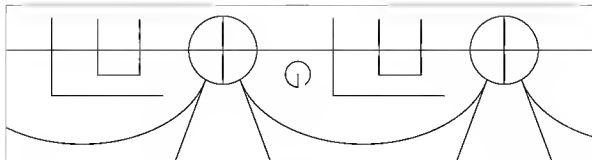
イラストレーターのJUN OSONがフライング気味に言葉にイラストで解釈!

Monthly Word **Half** [hæf]

■ 半分だけ ■ 中途半端な、不完全な

『JL-Nアス英和辞典』第2版 研究社 J-U引





DAIJI by Daigoro Ohtsuka

## 井口皓太

## 第24回『FUTURE OF AIR(エアの未来)』

中学校のときにNIKEのAir Max 95が爆発的に流行し、あいつがAir Maxを買って履いているらしい!などと聞き付けてみながら下駄箱を見に行ったり、「Air Max狩り」なんて言葉もその時に現れた言葉で、当時は懐かしい気持ちで思い出している。というのも、NIKE LAB MASという、NIKEのハイラインのショップが日本に上陸し、そのモーションロゴを作らせてもらったことをきっかけに、今年新しく登場するAir Maxの日本におけるプロモーションに関わらせてもらっているからだ。

VAPORMAXという名のそれは、地面と接するソール部分が取っ払われ、いわばAir Maxが内蔵していた「AIR」の部分をもぎ出しにした、靴の下にゴコゴコゴコと空気がくっついたような形状をしているわけだが、僕は「バックトゥーザ・フューチャー」に見た、少年心をくすぐるワクワクするような未来を感じずにはいられない。電化製品やデジタル機器にも同じことが言えるが、1995年だった当時から靴もこんなに進化を続けているんだという驚きがあった。それもそのはずで、僕は中学校以来あまりスニーカーという類いを履いてこなかったのだ。数年に一度、お気に入りの革靴を買って、どこに行くにも毎日履き続けている。いつか僕の中で靴は嗜好品の一つになっていた。

話を元に戻すが、そんなNIKEの最新エアユニットであるVAPORMAXが掲げたコンセプトは「FUTURE OF AIR」だ。それを日本語に訳すと「空気の未来」となるわけだが、日本語にした途端に話が変わってくるように感じた。「空気」という言葉には何と日本人独特の価値観があるような気がして、空気というものは常に人がまわってきた身近な存在であるだけに、「空気の未来」を描くって、日本人に根付いているルーツや哲学そのものを描く必要があると感じた。

僕の好きな話がある。友人の母親が「暗黒舞踏」をやっているのだが、そのルーツは何なのかを彼に聞いてみた。すると、日本が戦争に負け、様々な西洋文化が流入してくる中で、パレエという踊りもその一つにあった。しかしそれは足の長い西洋人的な考え方であって、農耕民族である日本人が舞うとは何なのか

模索した結果が、能をベースにした暗黒舞踏であったというのだ。空中、上に向くベクトルのパレエに対して、地面、下に向くベクトルを持つ暗黒舞踏が生まれ、これが日本のアンダーグラウンドのカルチャーとして成り立っていったらしく、それを聞いた僕はめちゃくちゃイケていると思った。それは、僕が中学校の授業で印象に残っていた「水」の東洋と西洋の捉え方の違いにも当てはまる。水を支配しようとして生まれた西洋の「噴水」の文化と、自然に逆らわない考えを持つ東洋の「ししおどし」を生んだ文化の違いだ。「空気」にも同じことが言えるだろう。

先日、本国アメリカのVAPORMAXのプロモーションビデオが公開されたのだが、ワフワフと空気に舞う軽い衣装に身を包んだ人々がVAPORMAXを履いてジャンプし、見事に無重力感を表現していた。今回、僕を含め制作陣が強く、日本人としての「未来の空気」は、これと対比になるようなクリエイティブになるべきだとより強く感じたのだ。それは、何もVAPORMAXというプロダクトのコンセプトをひっくり返そうという話ではない。「AIR」は、空中に高く飛びこすことを可能にするためのものだけではなく、「重力」によって常に大地と接する人間のために作られているものだと考えられるからだ。僕らは、このプロジェクト自体を漢字一文字で「先」と名付け、僕を含めて様々な「先」を描こうとする日本のクリエイターたちを集め、1本のムービーを通して日本の「空気の未来」を表現しようと考えている。

そういえば、NIKE LABの人たちが既に入手困難となっているVAPORMAXを履くために用意してくれているらしいが、「スニーカーは履かないです。」とは言わなかった。今年の春はVAPORMAXを履き、いろんな重圧や逆境という空気の中でも地に足をつけながら、前を向いて歩いてみたいと思うからだ。

【いぐちこうた】1984年生まれ。武蔵野美術大学基礎デザイン学科在学中に株式会社「TYMOTIE」を創立。以後グラフィックデザインを軸にチームでのモノづくりを行い、TVC、MVのディレクター、近作では、ミラノカンパニオ、ミラノ万博などの空間的映像表現のディレクターも務めている。また2013年には、所属やチームを離れたクリエイティブチーム「CEKAI」を立ち上げ、京都と東京に拠点を置き活動している。主な所属先はD&AD・Yellow Pencil、東京TDC賞、NY ADC goldなど。

url tymotie.jp/



DAMI by Noboru Okano

## 岡野 登

## 第24回『その一日のために。』

デザイナーの一日を追いかけてみたら、普通の人が持っているイメージとは大きくかけ離れていて、あまりにも変化がなさすぎて驚かれるかもしれません。ほぼ毎日朝から夜遅くまで、ひたすらコソコソ机に向かってデザインをし続けているわけですから、これほど見た目的に地味な職業もないと思います。時には、撮影スタジオやロケ地に出掛けている現場の見学や俳優にじかに会合してのポスター撮影もありますが、それらはあくまで、デザインをするための準備の段階なので、すぐに事務所に戻っていつも通り作業を続けることになります。映画の中の世界では、宇宙を冒険したり、武士や忍者が立ち回りをしたり、無名のヒーローが世界を変えるために悪戦苦闘する世界が繰り広げられていて、その中にどっぷり浸かって頭の中でイメージを膨らませながらビジュアルを考えたりしていますが、現実の世界では常にコソコソ作業の積み重ねです。

毎度同じような流れで進行し、終わったらまたすぐ次の仕事に移行するその繰り返しの中で、たまに作業が一区切りしたタイミングで打ち上げがあったりします。普通の会社と同じように飲んだり食べたりしながら、交流を深めたりしますが、せっかく情報を収集できる機会なので、ここぞとばかり業界の裏話やまだオフレコの話などなかなか聞けない話題を引き出したりします。デザイナーといえども、情報は大切です。解禁前の情報をいち早く知ることで他より早く動くことができたり、フィードバックをするキーマンの性格を知ることで次の対策のヒントになれば、ずいぶん有利に展開ができるはず。……と真面目に書いてみたものの、実際のところ相手も役者ばりのくせ者が多いので、ガセ情報やうわさ話レベルのネタなど混ざり合っており、お互いどこまで打ち合えるかという習慣で、面白おかしくするためにかなりオーバーに盛った話にしてしまう傾向があるみたいです。

その業界ならではの打ち上げの話です。宮沢りえさん主演の『湯を沸かすほどの熱い愛』という、死を悟った母親が家族に残し伝えたかったことを描いた作品が、各方面から高い評価を受け、数多くの賞を受賞しました。その打ち上げが、ちょうど日本ア

カデミー賞の発表の日に行われ、宣伝デザインに関わった私も参加してきました。都内のあるお店を貸し切った六、七十人以上いる会場に入ると、壁一面がどこでかいスクリーンになっていて、日本アカデミー賞発表のTV放送が映し出されています。会場には監督を始め、俳優や映画製作に関わったプロデューサー、多くの現場スタッフがすでに集まっています。各部門の発表が始まると、急に静まってみんなスクリーンに注目して結果を待ちます。助演女優賞で杉咲 花さんが、主演女優賞で宮沢りえさんが見事に受賞した瞬間、もう会場全体は割れんばかりの拍手喝采、ノリノリの盛り上がりです(TV放送は生ですが式場は録画なのでみんな結果は知っているくらいです)。そして監督賞、作品賞の発表で賞を渡した時も、お約束で大ブーイングです(これも結果がわかった上です)。

一本の映画が出来上がるまでに、何年も前から多くの資金と時間を費やして、映画作りに奔走した人がいます。何度も脚本の段階で練り直され、それに見合う俳優がキャスティングされ、撮影が始まれば多くのスタッフが朝から晩まで現場で協力し合い、細かくてやっと映画が完成するわけです。そして、さらに宣伝するために、予告編をつくる人、ポスターを作る人、媒体に記事を書いてもらうための人、イベントを組む人、映画を上映する全国の劇場の人たちなど、さらに多くの人の力が必要になります。それらが一回に集まるなんてことは滅多にありません。今回は作品がもたらした結果がいい形で実を結ぶことができたので、この機会が生まれたのだと思います。地味なデザイン作業も、ひとつのプロジェクトの延長線上にあって、うまく次に繋ぐことができたかと思うと、ちょっとほっとします。みんなの笑顔を見てると一日くらい馬鹿騒ぎする日があっても、しょうがないですよ。

【おかののぼる】1961年埼玉県生まれ。筑波大学芸術学部卒業。1991年にCIPHERを設立。ポスター、チラシ、プログラムなど、メジャー作品から数々の映画賞作品まで数多くの映画賞を手がける。そのほかTV番組やコンサート、CDやDVDパッケージの制作。旗丁などさまざまなデザイン活動を展開。著書に映画宣伝のデザインをまとめた「MOVIE & DESIGN 映画宣伝のデザイン・アート・ディレクション」(ビーズ・エス・エス社刊)など、e-mail: cipher@gs-so-net.jp

# デジタル イコメトリー

第 35

ワクワクの時代

最近  
ワクワク  
していますか？

5月の頭にNYで個展をやることになり《この号が出ている頃にはもう始まっています》作品の制作に打ち込んでいます。作品は去年、初台にあるICC《NTT InterCommunication Center》で1年間展示された『Body Paint』と『HEAVY BODY PAINT』を展示しつつ、そこから発展させた新作を数点出す予定です。新作の制作は困難の連続でooooooooいつもハロハロドキドキしつつ、ワクワクさせられます。

LCDディスプレイに直接ペイントするという手法はそれ自体ではもはや珍しいわけでもなく、元々絵描きの人たちにとっては、ディスプレイがあらゆる場所に広まるような時代になってきているので、その上にもペイントしようというのは必然的な流れであると言えるでしょう。しかし、元々絵描きではない自分たちエキゾミは、画面の中でプログラミングなどを使って作品を作っていた人間なので、絵の具を手にとったディスプレイ画に塗りたくり始めたというには、ちょっとした飛躍があります。

ペインターがディスプレイにペイントする場合、多くの場合は絵の具が別のメディアにペイントしているスタイルの延長として行っている場合が多く見られます。エキゾミに関しては元々ペイントをしていないので、ペイントスタイル自体がありません。そんな中、選んだ方法は『Body Paint』という方法です。一番最初にこのやり方で作った『Body Paint』では、まず人間の体をホワイトペイントしてそれを撮影し、その映像を映したモニターの、人間以外の部分（余白の部分）を

同じ色で塗りつぶすという方法で制作しました。

その後に行った『HEAVY BODY PAINT』では、人間の代わりに塗りつぶす時に使っている絵の具であるリキテックスのボトルを撮影し、その同じ色でモニターの余白の部分を塗りつぶしました。このバージョンではモニターのサイズは60インチまで拡大され、映像は4Kの解像度《HDの4倍》にまで高められています。映されているものが無意味なものになったのに、技術的なレベルはスケールアップされている。それに伴い、視覚的なインパクトも強烈になっている。無意味さと強烈さのギャップが不思議な存在感を醸し出していると言える作品でも。

新作はまだ製作中なのですが、この2作品を纏めた展覧会を見せるつもりです。つまりLCDディスプレイを使ったシリーズになります。

90年代から活動している僕らにとって、インターネットとテクノロジーは自分たちの活動とは切っても切れない関係があります。今はテクノロジーもかなり一般化し、VRもドローンも誰でも手に入れるようになりました。しかし、今自分たちがやっていることは、LCDディスプレイにペイントするという、一見ローテクで時代の進んでいっているように見えます。

90年代にインターネットが花開いてからというもの、さまざまな形式の表現が生まれてきました。オープンソースムーブメントやインタラクティブという言葉が現れ、技術が世界を変えようという夢物語が溢れ、実際に実を成ていきました。『ジブリの魔法屋でアート展』と書かれ、前面や彫刻といった既存の枠組みに囚われない形のアート作品がたくさん出てきました。たとえばインターネット上で動く巨大な人体がアートのひとつと書かれたりしました。その

作品に「映像」が中心。また、インタラクティブといわれる作品は、例えば映像が現実の空間にあったとしても、その前に立った観客との相互作用で作品が成立するので、映像部分だけが作品だと言えはなりません。

2000年代に入ってから、広告の世界でもこのようなインタラクティブなものが現れてきました。時代がテクノロジーがリードし続け、既存の価値観を壊し、新しい形式のものが大量に生まれ、風呂敷を広げるだけ広げ続けているのです。しかし僕は、このような状況に微妙な変化が現れていると感じています。それはスマートフォンとソーシャルネットワークが登場し普及した10年代あたりから始まっていると感じています。

技術が見せてくれる夢の世界は、急速に『図説図説』のものとして一般に普及し、そこに魔法のようなものは失われてきました。一部の偏狭的なオタクのものがオープンソースプロジェクトは、今や誰でも使うTwitterやFacebook、Instagramの中でも当たり前のように活用されています。そしてそのことを知っている人間よりも、全く知らずに便利に使っている人間の方が圧倒的に多くなりました。

インタラクティブ広告の世界にも変化が訪れました。SNSとスマホが当たり前になると、SNS上でシェアされやすいもの、スマホで見るものの方が広告として機能することになります。その結果、手の込んだ『ゴジラゴジラゴジラ』なもので、YouTube動画のほうが多くの人に見てもらえるものになりました。タイムライン上のリンクをタップして数秒後に見られないと意味がないので、わざわざPCのブラウザを開いて見るようなものかほとんど姿を消してしまいました。企業側もリスクを犯して最新のテクノロジーを実験するよりも、YouTubeに商品を使ってもらってその動画を拡散させるほうが低リスクでハイリターンであることに気が付き始めました。

GIFやMEMEの流行も同じ頃から加速したのではないかと思います。それらに至っては、リンクをタップする必要もないです。タイムラインを流しているその流れの中で、コマ数秒でイメージが伝わり、人々に伝播します。Instagramの流行も似たような現象ではないかと思います。

インターネットが花開いた頃の目新しさや実験の精神、形式すら自由だった。それが古いものを壊して時代を作るシンボルのようになっていった時代は終わり、今はすべてのものが同じような四角いフレームの中に収まっていていかに感じます。ブラウザ上で暮らしていたプログラムはスマホで見られるGIF画像に、インタラクティブインストールーションは1分以内のYouTubeに、人々の日常はInstagramで切り取られる画像サイズの中に収まり、おもしろい出でたものやスマホというフレームの中だけで生きています。



千房けん輔 (exonemo/IDPW)

アーティスト/プログラマー/ディレクター

【せんぼう・けんすけ】アートユニット、エキソノモ (exonemo.com) メンバー。IDPW (idpw.org) 正会員。エキソノモでは赤岩やえと共に、インターネット発の実験的な作品群を多数発表し、ネット上や国内外の展覧会・フェスに多数参加。IDPWでは「インターネットと現場」をテーマにさまざまなイベントや展覧会を企画。またネット系広告キャンペーンの企画やディレクション、執筆業など、メディアを取り巻く様々な領域で活動している。Twitter ID: @1000b

と輝いているように見えている。

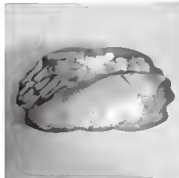
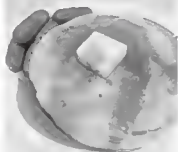
そう、今は『ツル』によってすべてものが規定されている時代はないのです。フレームとはYouTubeやInstagram、GIFやMEME、スマホそれ自体、そして街中に反乱するディスプレイ、そういったものが持つ、大抵は16:9という比率を持ち、人の視力の限界に近づいたHDや4K解像度の『図』そのものであるといえます。

『図』を『図』の枠の中で図で出てもいいし、自由な、形式にとわれない形の表現を追い求めていくのも良いでしょう。一時流行ったプロジェクトマッピングや3Dプリンティング、ドローンやAIなども、目に見えない四角い枠には収まらない表現でしょう。でもむしろ今は、無限のうちにいろいろな形でフレームに物事が収められて置かれている時代であることを意識して、その『ツル』を『図』の図というのを、しっかりと考えてみたいといくつかのディレクションを通じて考えているように思っています。

「2019年10月10日、5月5日より6月10日まで、マンハッタン・トライベックにあるbryant gallery (bryantgallery.com/newyork) に、千房けん輔の作品が展示されています。興味のある方はぜひお立ち寄りください。」

# MAIN SOURCE

By Idiron Kishi



## きしひろみのMAIN SOURCE VOL.22『イネの赤ちゃん』

昔々きゅうりの輪切りをどこまで薄く切れるか、リンゴの皮をどこまで  
薄く剥けるか競争で優勝してすぐうれしかった記憶があります。

現代だったらうすい輪切りやリンゴの皮を写真に撮って

「超絶薄くてきたよー!」ってうきうきインスタに

あげていたと思います。

料理をした時に自分の心を満足させるには、  
美しくできてそれを食べて喜んだり喜んでもらう以外に、  
その写真やレシピを SNS にアップしてイネをもらう楽しさ  
というのむとつ外せない要素になってきました。

これは料理に強らず、

あらゆる行動やクリエイティブ、自分が観て聴いたものも同様。に。  
このイネももらったらしいなって気持ちの正体はなんだろうか?

承認欲求とよく言われますがもっとシンプルな言葉で表現すると  
「褒められたい」ということだと思います。

この褒められたさのルーツを考えると、

自分の行動を網に褒められたらうれしいという

幼い頃の人間性の脳神経図が浮かび上がってきました。

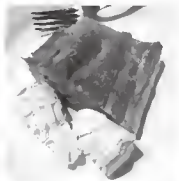
現代人は(私もです!)SNS 上で

ずいぶん甘えんぼうな気分になっているのかなあと思いましたが、

未来人にもよりももっとも赤ちゃんのようになってたりして……

っておしゃぶり自撮りを妄想しながら作った料理を

インスタにアップするために写真を撮っていた次第です!



きしひろみ (イラストレーター / デザイナー)

2007 年 galaxy 立ち上げ・ディレクションを経て

2013 年テラソナル設立・SF Inc. 所属。

アパレルをはじめとした、グラフィック・ロゴ・キャラクター・

カラーリング・パッケージデザインなど 幅広い分野で活動中。

主な仕事にももちろんグロバー 2 次画、グッズデザイン、

きゅりーぽおっぱいおみこコラボレーショングッズデザイン、

魔法の天使クリミーマミコラボレーションアイテムデザインなどがある。



12月、パリ郊外。鏡

びれたアメ横のような  
マーケットの真ん中で、  
私はゲロを吐いた。その  
瞬間、真後ろを黒いバン  
が通る。乗っているの  
は、これから作るアニ

メーション作品の主人公、カ  
ラ・デルヴィーニユだと分かっ  
ていた。その瞬間の自分に言  
いたい。作品はちゃんと完成して  
公開されているので安心して  
よと……。

プロジェクトのオフィスを受  
け、一番最初に伝えられた情報  
は、シャネルのバッグのプロモ  
ーション用アニメーション/30秒  
くらい分くらい/モデルはカラ・  
デルヴィーニユ/スケボイをす  
る/ストリートっぽい雰囲気と

いうもの  
だった。

パリへ  
行く前に

イメージボードを描い  
たりしていたものの、  
結局本格的な絵コンテ  
は飛行機の中で描い  
て、現地、クライアン  
トとデイスカッション  
しては修正、というの  
をギリギリまで繰り返  
し、撮影にいったん。し  
かし撮影が始まると  
なんだかみんなキョ

# シシヤマザキのシシヤマケ岳

【今回の作品：「CHANEL GABRIELLE BAG」】



どっている。

どうやら私  
の進行がか  
なり早いら  
しい。普段ア

ニメーショ  
ンのもとに

なる写真素  
材を撮影す  
る時、被写

体が自分で  
あるなにか

かわらず、  
「絵に置き換

える時にな  
うでもな

るっしょ」と

か「動きの良さは、撮れた素材に委  
ねよう」などと思っていた。わざわざ  
「シーンごと」に別アングルから  
何種類も撮ったところで、選別する  
時に迷ってしまうし、あんまり意味な  
いっしょというゆるい主義を  
掲げていたが、撮影クルーも、モデ  
ルのカラーも、当然アニメーション  
用素材の撮影は未経験なのでどん  
どんOKを出す私にきつと不安を  
抱いていたことだろう。



そんな中カララが

「こういう動きもで  
きるよ」と提案し  
てくれたりして、感

化される瞬間がたく  
さんあったロケだっ

た。プレッシャーに  
より少バイン気分  
+胃が空っぽすぎて

ちよつとフラつく+現場が寒すぎる、と  
いうコンビネーションで謎モードになっ  
ていた私は、おかしな振舞で爆進してし  
まった。ような気がする。トホホ。それで

も、陽気で僕

しくて太陽の  
ようにサンサ

ンとしたカー  
ラの圧倒的な

魅力によつて  
ギンギラ

ギンといた  
プロジェクト

になった。大  
きな存在が、

作品を広い世  
界に連れ出し

てくれてい  
る



シシヤマザキ

水影画風の平描きロスコーブアニメーションを独自の表現方法として確立。代表作に  
『Y.A.N.E.S.E.N a Go Go!』(やますき、やまざき)など。2015年12月に初の画像『フェイス  
フェイス Face Face』を、2016年2月にCD『おかけます!』発売。ライブワークとし  
て一日一組の画『MASK』を毎日作り出す続けるプロジェクトも行う。自分自身をモチ  
ーフにしたアニメーションはPRADAや資生堂といった世界的なファッションブランドのプ  
ロモーションにも応用。url: shishiyamazaki.com/

## 明朝体(ヒラギノ明朝)／縦組みの組み見本

※詰めなどの設定などは基本行わずバツ組みで組んでいます

### [W3]12Q／行送り21H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で

### [W3]12Q／行送り23H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で

### [W3]12Q／行送り25H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン

## 明朝体(ヒラギノ明朝)／横組みの組み見本／キャプションの組み見本

### [W3]12Q／行送り21H

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画

### [W3]12Q／行送り25H

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画

### [W3]12Q／行送り23H

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画

### [W3]9Q／行送り13H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒット

### [W3]9Q／行送り15H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒット

## 明朝体(ヒラギノ明朝)／小見出しと本文の組み見本

### [W6]15Q+[W3]12Q／行送り21H

### 世界を変えるビジョン

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で名を知られるようになったのには、もうひと

### [W6]17Q+[W3]12Q／行送り21H

### 世界を変えるビジョン

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で名を知られるようになったのには、もうひと

## ゴシック体(ヒラギノ角ゴ)/縦組みの組み見本

[W3]12Q/行送り21H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で

[W3]12Q/行送り23H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げ

[W3]12Q/行送り25H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン

## ゴシック体(ヒラギノ角ゴ)/横組みの組み見本/キャプションの組み見本

[W3]12Q/行送り21H

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては

[W3]12Q/行送り25H

世界的にコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては

[W3]12Q/行送り23H

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては

[W3]9Q/行送り13H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒット

[W3]9Q/行送り15H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒット

## ゴシック体(ヒラギノ角ゴ)/小見出しと本文の組み見本

[W6]15Q+[W3]12Q/行送り21H

### 世界を変えるビジョン

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で名を知られるようになったのには、もうひと

[W6]17Q+[W3]12Q/行送り21H

### 世界を変えるビジョン

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で名を知られるようになったのには、もうひと

# MdN BACK NUMBER

バックナンバーの在庫内容は店舗によって異なります。  
ご購入の際は常備取扱店にお問い合わせ下さい。



2017年 05月号 vol.277

【特集1】TRIGGER—若きアニメスタジオ(トリガー)の5年半史 【連載】人と人 クリエイター2人のテーマーク(竹谷隆之×高田篤雄) 【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(BALCOLONY)



2017年 04月号 vol.276

【特集1】作品のスタッフ・クレジットから読み解けるもの 【連載】人と人 クリエイター2人のテーマーク(佐田将隆×浅野直之) 【連載】PORTFOLIO(YUDAI MARUYAMA) 【連載】おもしろ(syo)



2017年 03月号 vol.275

【特集1】大相撲の美 デザイン視点で相撲を知る 【特集2】GET THE INSPIRATION! デザインのひらめきとアウトプットする方法 【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(解説 南)



2017年 02月号 vol.274

【特集1】キャラの声をフォントで再現する方法 【特集2】オンスクリーン×フォントの新しい風景 【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(横尾智宏)



2017年 01月号 vol.273

【特集1】アイドル—物販をデザインする5時代へ 【特集2】それは自分の制作スタイルにフィットするのか? 次世代のクリエイティブフル 【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(シシヤマザキ)



2016年 12月号 vol.272

【特集1】CDジャケット90年代狂騒史 【特集2】クリエイターのしっぺ クリエイティブの新たな可能性を開く 【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(オウキョウ)



2016年 11月号 vol.271

【特集1】絶対フォント感を身につける。2 【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(KAGAMI) 【付録】小紙子 絶対フォント感を身につけるためのフォント見本集 2016



2016年 10月号 vol.270

【特集1】映画「素の名称」 彼と彼女と、そして風景が紡ぐ物語 【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(佐藤愛沙美)



2016年 9月号 vol.269

【特集1】名作デザインを再演する キャラクターのリデザイン 【特集2】今も「初来也」 美大生ならこのツール 【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(坂本寿太)



2016年 8月号 vol.268

【特集1】表現者100人の「この作品を語らせろ」 【特集2】「手塚」を美談する。クリエイティブと出会う手塚 【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(CATTLEYA TOKYO)



2016年 7月号 vol.267

【特集1】徳田文、宇田中仁に本という概念を問われたら。 【特集2】イラストとカウマネ 【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(佐々木 俊)



2016年 6月号 vol.266

【特集1】世に悪の造形 【特集2】ジェネーション別 プレゼンのメソッド 【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(TOgauga)

# INFORMATION



## 定期購読のご案内

定期購読にお申し込みいただくと、職場や自宅まで毎月 MdN をお届けします。また、定期購読はどの月からでも始められます。定期購読のお申し込みは、MdN Design Interactive の月刊 MdN のページ ([url. www. MdN.co.jp/Magazine/teiki/](http://url.www.MdN.co.jp/Magazine/teiki/)) および、全国の書店、オンライン書店をご利用ください。

- 特別価格も通常価格で購入できます
- 送料無料で職場や自宅まで毎月お届けします
- 定期購読はどの月からでも始められます



## 月刊 MdN の特集記事の一部が公開中

弊社運営の Web サイト「MdN Design Interactive」([url. www.mdn.co.jp/](http://url.www.mdn.co.jp/))において、月刊 MdN の特集記事の一部を公開しています。公開日は発売日 (毎月6日) に合わせて公開されます。発売日が土曜日に重なる場合は、公開日が前後することがあります。



## 「MdN」常備取扱店

【東京地区】 ●丸の内本店 tel. 03-5298-8881 ●丸善 日本橋店 tel. 03-6214-2001 ●八重洲ブックセンター 本店 tel. 03-3581-1811 ●東京ブックタワー tel. 03-5299-0051 ●近伊藤書店 新橋本店 tel. 03-3354-0131 ●ビックルメロ 新橋西口店 tel. 03-5296-1112 ●倉田書店 新橋西口店 tel. 03-3503-0541 ●青山ブックセンター 本店 tel. 03-5485-5511 ●MARUZEN 5 丸善書店 渋谷店 tel. 03-5456-2111 ●ジュンク堂書店 池袋本店 tel. 03-5956-6111 ●ジュンク堂書店 吉祥寺店 tel. 0422-28-5333 ●丸善 池田店 tel. 047-470-8311 ●丸善 ラゾーナ川崎店 tel. 044-520-1869 ●文芸堂書店 溝ノ口本店 tel. 044-812-0063 ●ブックファースト 青森店 tel. 045 959 1781 ●三栄堂書店 新橋本店 tel. 045 478 5520

【中部地区】 ●ジュンク堂書店 ロフト名古屋店 tel. 052-249-5592 ●三栄堂書店 上野河原店 tel. 052-251-6334 ●ジュンク堂書店 名古屋店 tel. 052-599-6321

【関西地区】 ●MARUZEN 5 丸善書店 豊田店 tel. 05 6292-7353 ●ジュンク堂書店 大阪本店 tel. 06-4799-1030 ●ブックファースト 豊田店 tel. 06-4796-7188 ●ジュンク堂書店 千日前店 tel. 06-6635-5330 ●ジュンク堂書店 三宮店 tel. 078-382-1001 ●interkom gallery & cafe tel. 078-362-1170

【九州地区】 ●丸善書店 小倉店 tel. 093-514-1400 ●紀伊屋書店 金沢本店 tel. 092-434-3100 ●ジュンク堂書店 福岡店 tel. 092-738-3322

問い合わせ先

- ご購入のお申し込み 全国の書店、およびオンライン書店にて、バックナンバーは常備取扱店にてご購入可。在庫内容は店頭によって異なりますのでご注意ください。
- 内容に関するお問い合わせ エディタズ・エグゼクティブ・センター e-mail: [info@MdN.co.jp](mailto:info@MdN.co.jp)



## 電子版発売のお知らせ

月刊 MdN は紙の本と同時に電子版の販売も行っております。電子版は以下のオンラインストアからご購入可能です。

- Kindleストア → [www.amazon.co.jp/](http://www.amazon.co.jp/)
- マガストア → [www.magastore.jp/](http://www.magastore.jp/)
- 雑誌オンライン+ BOOKS → [www.zasshi-online.com/](http://www.zasshi-online.com/)
- 楽天 kobo → [rakuten.kobobooks.com/](http://rakuten.kobobooks.com/)
- Newsstand → [itunes.apple.com/jp/app/yue-kanmdn-emudienu/id794775229?mt=8](http://itunes.apple.com/jp/app/yue-kanmdn-emudienu/id794775229?mt=8)



# JISEN

## 自薦他薦問わずクリエイター募集

募集を行っている連載記事



「創る。」

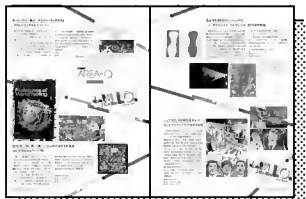
この連載では、PhotoshopやIllustratorといったアプリケーションを用いて制作されたイラストレーションやグラフィック作品を見聞きて掲載します。さらに、その制作工程を数ページにわたって解説していきます。ご応募の際にはメールにて過去作品や未発表の作品を見ることが出来るURLをお送りいただくか、郵送にて実際の作品をお送りください。作品制作に尽力しているクリエイターのみなまご応募をお待ちしています。



メールでの応募方法

下記のメールアドレスは、皆様から自薦他薦問わず各種情報を募る窓口です(添付ファイルは不可とします。参照できる作品や写真が掲載されているWebサイトをご紹介ください)。また、応募の際は、メールの件名を「MdN自薦他薦」とし、本文内に応募連載のタイトルを記載してお送りください。なお、採用・不採用結果に関するお問い合わせや、記事内容に対するご質問等にはお答えしかねますので、あらかじめご了承ください。

■メールアドレス e-mail, [jisen-tasen@MdN.co.jp](mailto:jisen-tasen@MdN.co.jp)



「HELLO NEWS&TOPICS」

クリエイターが気になるニュースやトピックを紹介する巻頭連載。デザインやグラフィック周辺のイベント紹介はもちろん、コンペティションのお知らせ、フォント関連のニュース、クリエイティブなガジェットやアプリ、その他ニッチなトピックまでクリエイターの好奇心をくすぐる最新のニュースをお届けしています。この記事にニュースなどを掲載希望の方は、メールにて情報をお送りください。



# TASEN

MdNでは、各連載で誌面を飾ってみたいと考えるクリエイターやデザイナー、イラストレーター、フォトグラファーなどを随時募集しています。下記の応募方法をご確認のうえご応募ください。

## 応募方法



### 郵送での応募方法

作品を郵送でお送りいただく場合は、郵便番号、住所、年齢、職業、電話番号、メールアドレスを明記のうえ、作品データもしくはポートフォリオを下記の宛先までお送りください。なお、作品の返却を希望される方は、その旨を明記していただきますようお願いいたします。

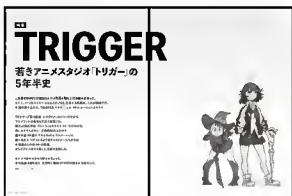
■宛先 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-105  
神保町三井ビルディング  
(株)エムディエヌコーポレーション  
月刊MdN「自薦他薦」係

編集者、ライターも募集中!



## 「DESIGN DIGEST」

街やメディアでよく見る広告や装丁、CDジャケットやWebサイト、アプリケーション、パッケージなど編集部でピックアップした「いまのデザイン」を紹介するコーナーです。この連載に掲載希望の方は、メールにて作品やその情報が分かるWebサイトのURLをお知らせください。ご自身の最新のお仕事や作品の紹介はもちろん、最近見かけたカッコいいデザインの他薦も大歓迎です。



## 記事を企画／執筆したい外部スタッフ募集

クリエイティブ情報誌の月刊MdNでは、特集や連載記事の編集者、ライターを募集中です。今気になっているクリエイションを、記事として全国の読者に届けてみませんか? ご応募の際にはご自身で今までに手掛けた企画や記事の情報を合わせてご連絡ください。メール、郵送どちらでもかまいません。

こちらに掲載している  
記事以外にも募集  
行っております。

## EDITOR'S VOICE

- 「女王蜂」というバンドの最新アルバム「O」をハードリピーター中。この音楽はどれだけの人を救うんだろう。その対価を、曲を作り歌を歌うアヴちゃんはこのまでの人生でどれだけ払ってきたんだろう、これから払い続けるんだろう。曲を聴きながらそんなことを考えてしまっ、1曲目から涙がハラハラと落ちてしまう。40を過ぎて、結婚した俺はもう大丈夫だ。10代、20代の俺に教えてあげたい。その俺は君とさ。こ。こ。こ。 (本)
- 息抜きでも絵を描いたり本を作ったり。あるあるです。友人のアニメ監督と「ものを作らない趣味を持たなければならないのではないか」という酔っぱらい談話をこじらせ、「スプラトゥーン」の波に乗れなかったのが原因」と結論づいたのがたしか一年ほど前。Nintendo Switchとともにやりますよ「2」が。今度こそ波に乗ってしまうのか？ クマサン商會で怪しいバイトに勤めようか？ いっしょ死なば蘇生かというせ。 (野)
- ここ最近ではNORIKIYOやBESのニューアルバムを聞いています。それぞれ1stから10年以上経っているって、つくづく早いなあと思うながら、どちらも相変わらず内容が濃くてすごい！ この後はI-DeA、そしてQUIBAH、BRON-Kなどもリリースを控えているらしく、期待しっぱなしの1年になりそうです。 (平)
- 今春は話題の韓国映画が数本同時公開され、その反響が耳にし、ナ・ホンジン監督の「笑声／コソソ」を見てきました。内容は、ごく大まかに言えば、村人ゾンビホラーの位置付けなのですが、予測不可能なストーリーと次々に起こる奇怪な事件の連続に、2時間ずっとな手汗を流す展開で、久しぶりに見終わった後も「一体あれは何だったんだ？」と考えずにはいられない衝撃的な作品でした。ちなみに「コソソ」は昨年、韓国で観客動員数700万人という大ヒットを記録したそうで、日本や欧米とは一風変わった韓国映画界の興隆により魅了されました。 (大)
- だいぶ今更ですが、「ラ・ラ・ランド」が本日にドンピシャで二週連続で鑑賞してしまいました。「気狂いピエロ」や「バリの恋人」などの往年の名作映画を見たとさような、「この時代に生まれたかったなあ」と思わずにはいられない、映画の中の恋愛、都市、音楽。そういう憧れを持っている映画作品にリアルタイムで出会えたのはとても幸せだなーと思います。(IMAX向けに制作された作品ではないのですが、3回目は最高の音響環境で見た。 (田)

## NEXT ISSUE

### 特集1

## ベストセラー本、そのデザインの理由 (予定)

2017年6月6日(火)発売予定

※本誌に掲載されている原稿、写真、イラスト、図版など記事の一部あるいは全部を、無断で転載、複製、使用することを禁止します。  
※本誌における製品およびサービスなどすべての価格表記は、消費税が適用された価格表示方式になっています  
※記事の解説や図版転載は、Photoshop CC、Illustrator CC、InDesign CCで行っています

発行人  
藤岡 功 ISAO FUJIOKA

編集長  
本佐光理 HIKARI MOTONOBU

編集  
野口尚子 NAOKI HOGUCHI  
平野拓男 TAKUO HIRAHARA  
大瀧幸子 MAYUKO OTAKA  
田中道晃 YUJI TANAKA

アートディレクター  
木村由紀 YUKI KIMURA  
(MdN Design)

デザイン／制作  
森谷由香里 YUKARI AKAMATSU  
田中聖子 SHOKO TANAKA  
島田彩加 AYAKA SHIMADA  
富谷 智 SATOSHI TOMITANI  
(MdN Design)

編集補助  
足立綾子 RYOKO ADACHI  
田代真理 MARI TASHIRO  
宮越裕生 YU MIYAKOSHI  
山口 優 YU YAMAGUCHI

出版営業  
藤田智晴 HIROAKI MORIOKA  
竹内南美 HARUMI TAKEUCHI  
宮本真希 MICHIHIRO MIYAMOTO

広告営業  
鈴木淳也 JUNYA SUZUKI

業務管理  
藤井美恵子 MIEKO FUJII  
宮内洋子 ATSUKO MIYAUCHI

英語口ゴデザイン  
Right Graphics

美術デザイン  
木村由紀 YUKI KIMURA  
(MdN Design)

美術アートワーク  
Ioudawaw

印刷  
大日本印刷 (株)

【発行】  
(株)エムティエヌコーポレーション  
〒101-0005 東京都千代田区神田神保町一丁目105番地

【販売】  
(株)インプレス  
〒101-0005 東京都千代田区神田神保町一丁目105番地  
tel 03 6837 4635

【広告営業】  
e-mail mdn-ad@mndn.co.jp  
url www.MdN.co.jp/sd/

【お客窓口】  
エムティエヌカスタマーセンター  
e-mail info@mndn.co.jp

**MdN**  
DESIGN & GRAPHIC

# DESIGN DIGEST

BOOK/PACKAGE/POSTER/  
WEBSITE/CD JACKET/ETC.

2017/06

● 文 足立綾子



RAIZIN DRY



RAIZIN MILD

01



02



03

## 01 | 商品パッケージ

### RAIZIN

手軽に気分をリセットするための新炭酸飲料のパッケージ。アイコンの多角形は、「味感」と「刺激」をチャートで表現。白地にメタリックカラーのグラデーションが映える、スタイリッシュなデザインだ。

【企画・デザイン】hendo 【監修】大正製薬

## 02 | CDジャケット

### Girl/秦基博

秦基博のニューシングルのジャケットは、初回限定盤（上）、通常盤（下）ともに八木莉子さんをモデルに起用。みずみずしい少女の透明感がまっすぐに伝わるようなフォントディレクションとトリミングが光る。

【デザイン】安山和希【HELP】【写真】梅田人  
【制作】AUGUSTA RECORDS

## 03 | 表紙

### 君の住む街/奥山由之

ボロロイドカメラのみで撮影し、女優たちの新たな魅力を引き出した写真集の表紙。被写体と道路標識を絶妙なアングルで切り取った写真に、直線的なタイポグラフィが大きく配置され、不思議な奥行きが生まれている。

【企画・編集】【監修】スペースシャワーネットワーク



04



05



三戸なつめ/ミュージック・ファンタジー・コレクション

06

#### 04 | CM

##### Coke ON Switch on everyday篇

スマートフォンアプリ「Coke ON」対応のスマホ自販機\*を利用するとスタンプがもらえて、15個集まるとドリンクが1本無料に。スタンプを集める街しさを表現したカラフルなアニメーションは、LOBOが手掛けた。

CM 津田雄太郎 AD 横溝智太、西山 尚  
CG 日本コカ・コーラ

#### 05 | 新聞広告

##### 春のフジテレビ with you

フジテレビの春の新番組を告知する新聞広告は、一部の桜の幹と柱を「FUJITV」の文字に見立てたグラフィックが目玉を引く。桜の下には、新番組の出演者がそれぞれの番組にちなんだイラストで描かれている。

ARTIST 中尾比津(電通) CG フジテレビジョン

#### 06 | CDジャケット

##### なつめろ/三戸なつめ

三戸なつめのファーストアルバムジャケットは、タイムトリップがテーマ。異なった色で統一されたドレスや椅子、ラジカセにシックな色のグラフィックを組み合わせて、非現実的な世界観に仕立てている。

ARTIST 矢野俊成[SIX] PD 津田雄太郎  
CG ソニー・ミュージックファンタジー・コレクション



© エビソフ・レコードジャパン

07



08



09

#### 07 | CDジャケット

#### ドリーミージャーニー (初回生産限定盤) / the peggies

女性3人組シンガー、the peggiesのメジャーデビューシングルジャケット。小山 龍が描き下ろしたメンバー全員が登場する漫画の上に、アーティストロゴとタイトルロゴを大胆にレイアウトしているのがユニーク。

イラスト KASICO □ 小山 龍  
CD エビソフ・レコードジャパン

#### 08 | 商品パッケージ

#### スミノフアイス™ スプリングデザインボトル

人気イラストレーターを起用した、スミノフアイス™の期間限定デザインボトルは、6種類での展開。「いろんなジブンを楽しもう」をコンセプトに、一人ひとりに存在する複数のアイデンティティを楽しんでいる姿を表現した。

FACE, STUDIO TAKEUMA □ キリンビール

#### 09 | MV

#### REM/TOWA TEI with Anō (You'll Melt More!)

TOWA TEIのニューアルバム[EMO]の収録曲のMV。ゆるゆるモ!のあのフィーチャーし、iPhone7 Plusで撮影した。青司やイルカ、ヘガサスなどのCGの技術が動きが、浮遊感のある楽曲とマッチしている。

音楽 青司 □ MACH BEAT.COM





10



12

#### 10 | 広告オスター

##### POWER SPOT KEIRIN

「POWER SPOT KEIRIN」をキーワードに、人々を元気にする競輪の魅力を伝える広告オスター。競輪の魅力である実力勝負、肉弾戦、スピードをさまざまな画風のイラストと写真が混在するカオティックなコラージュで表現。

【CD】大橋一仁【原画監修】【監】市川実【キャプア】  
 【タイポ】あけみあゆみ/こははれん/おいたま【最後の手段】  
 【演出】横尾貴則 【制作】JRA、全国競輪施行者協議会

#### 11 | キャンペーンフィルム

##### CHANEL's GABRIELLE bag animated film with Cara Delevingne

シャネルの新作ハンドバッグ、「ガブリエル ドゥ シャネル」のキャンペーンフィルム。カラー・デルヴィーニョがスケートボードで疾走するさまを、スピード感あふれる水彩画風の手描きロスコープアニメーションで描いている。

【演出】シヤマサキ 【監】シャネル



11

#### 12 | CDジャケット

##### Respect KAYAMA YUZO/V.A.

加山雄三生誕80周年を記念して発売されたトリビュートアルバム「シャケット」。若き日の加山の輝ける写真に、太陽のモチーフと波のように配置されたタイポグラフィを合わせ、現代的でスタイリッシュな印象にまとめられている。

【デザイン】別所孝典【CIDER inc.】  
 【タイポ】西口 真【CIDER inc.】  
 【監】ドナーミュージック



「ネット印刷のウエーブ」で今年1月からサービスが始まったウォールステッカー。A5～A2サイズのシートにプリントし、好きな形でハーフカットを入れることができる。素材に使われているのは凹凸のあるざらりとした質感の「ウォールタック平織り」。シールタイプなので簡単な貼り付けだけで室内を装飾でき、剥がすときにも元の壁を傷つけないのが特徴だ。

今回は、イラストレーター、デザイナーとして活躍するタニグチチエさんに、オリジナルキャラクターの「OBAKEchan」を中心としたデザインのウォールステッカーを制作してもらった。

「壁に貼るものなので、シートは大きめのA3サイズを

選びました。OBAKEchanのオレンジ色がぱっと目に飛び込んできて期待以上の仕上がりです」

シートのハーフカットは、A3サイズなら最大70点までIllustratorのパスで指定することができる。「イラストを塗り足してハーフカットのフチまで色付きにするか悩みましたが、手書き風のアウトラインを生かすため外側にパスを引く形でまとめました」

A3サイズで10枚プリントした場合、掛ける費用は15,050円～。壁の素材や状態にもよるが、1カ月間ほどの使用であれば剥がす際にも元の壁を傷つける心配はない。季節や月ごとのイベントに合わせた室内装飾に最適なアイテムが作れそうだ。

#### イラストレーター/デザイナー タニグチチエ

フリーのイラストレーター/デザイナー。ビビッドな色彩とオリジナルキャラクター「OBAKEchan」を使ったイラストを得意とする。主な仕事に、手紙向け知育アプリのキャラクターデザインやお誕生日スタンプ、復讐がデザイン、手紙向け雑誌の挿絵など。  
url: taniguchi-che.com/

#### ネット印刷のウエーブ

標準仕様で両面印刷を標準している印刷通販。今回制作したウォールステッカー以外にも、裏一面を装飾したいときには同一の素材で最小500×900mm、最大3,000×7,000mmサイズの壁紙を作成することが可能だ。  
url: www.wave-inc.co.jp/



手書き風のイラストが凹凸感のある素材にマッチした仕上がり

# { フォントの ショーケース }

このデザインの、あのフォント。

デザイナーに求められる知識は多岐に渡りますが、  
中でも、言うまでもなくフォントはすべてのデザイナーが扱う  
必要不可欠な要素です。ここでは、そんなフォントに焦点を当て、  
魅力的な実例から、フォントの活用方法を紹介します。

●取材・文 山口 優 ●写真 谷本 夏 [studio track72]

筆運びが特徴的な書体で  
アカデミックな雰囲気

Font ZENオールド明朝 M

キャッチコピー部分の文字は、伝統的な美しさ  
を持つ明朝体「ZENオールド明朝 M」(エイワ  
ン)。可能性に富んだオールドクッスな書体であ  
ると同時に、洗練な筆運びによる潔としたたず  
まいに個性が感じられ、展覧会の知的でアカデ  
ミックな印象を表現するのに適していたため選  
択された

永国築  
あなず  
モポサ

均整のとれた書体を加工し  
作家の強い個性を表現

Font リュウミン R-KL

展覧会タイトルの文字も、均整のとれたオールドクッスな書体  
である「リュウミン R-KL」(モリサワ)をベースに加工したもの。  
カナ文字が並んだときの読みやすさを優先しつつ、墨だまりや  
つながりをつくらうして、作家の強い個性を表現している

アルチン  
ボルド

驚異の自然観察力に基づく、博物学的知の描写

荷父馬

アルチンボルド 展

2017年6月20日(火)ー9月24日(日)



国立西洋美術館

The National Museum of Modern Art

[東京・上野公園]

◎開館時間:午前9時30分〜午後5時30分(金曜日は午後8時まで)※本館は開館の30分前までの休館日:  
月曜日、7月18日(火) ただし、7月17日(月)、8月14日(月)、9月18日(月)は開館◎主館:国立西洋美術館、  
A11K、N11Kプロモーション、朝日新聞社の協賛・大日本印刷◎協力:西洋美術振興財団、1屋覧会公式  
ホムページ:<http://arcinholda2017.jp>◎展覧会お問い合わせ:03-5777-8600(ハローダイヤル)  
国立西洋美術館 〒110-0007 東京都台東区上野公園7-7 <http://www.nmma.go.jp>

「アルチンボルド展」2017 / 国立西洋美術館

CASE

1

## 文字と絵画を対比させて知的で謎めいた雰囲気

チラシ「アルチンボルド展」

●AD+D: 上田美司[シルシ]

6月20日より国立西洋美術館にて開催される「アルチンボルド展」のチラシ。花や葉などのモチーフの組み合わせで描かれた肖像画と、漢字一文字を対比させてアカデミックな雰囲気にする事で、奇想と知、驚異と論理が交錯する絵画を描いたアルチンボルドの作家性を表現した。「驚」のほかに「知」「奇」「謎」の漢字をフィチャーしたバージョンがあり、4種1組で見る人の想像を一層かき立てる演出が行われている。



オーソドックスな明朝体を加工して想像をかき立てる

Font リュウミン R-KL

キーワードの「驚」の文字は、可読性に優れた均整のとれたスタンダードな明朝体「リュウミン R-KL」(モリサワ)をベースに加工したもの。文字を構成する要素それぞれを細めながら、部分的に濃だまりやつながり、途切れをつくって「緊張」と「緩和」という相反するニュアンスを持たせることで、チラシを見る人のイメージが膨らむよう工夫されている

驚



## あのデビューアルバムから50年

紙大版アルバムリイシュー全4作詳細解説書 (再発対象:1978年) 2

80年モノ

モノクロームリイ

全英インタビュー完全版 80P

ジョン・ケイル初出インタビュー

「THE DIG Special Edition ザ・ヴェルヴェット・アンダーグラウンド」  
2017 / サンコーミュージック

バナナに似た骨格の文字で  
造形的な韻を踏む

Font 秀英5号 EB

メインタイトルのうち、幅端に大きい「ヴ」の文字は、活字書体を元にリデザインされた、かな書体の「秀英5号 EB」(モリサワ)。アートワークのバナナの形と、3画目のはらひの骨格が類似しているため選択した。よりバナナと造形的に近づけるため、20%異体をかけ、高さの位置を調整させるなどの調整を行なっている。なお、大きな「ヴ」以外の文字については少しウェイトの細い「秀英5号 M」(モリサワ)を選び、20%異体をかけたり脚促等の文字サイズを部分的に変更するなどの調整を行った

ヴ

オーソドックスな書体で  
読みやすく控えめな印象に

Font ゴシックMB101 U

表紙下部のコピー「あのデビュー・アルバムから50年」部分の文字は、伝統的なゴシック体「ゴシックMB101 U」(モリサワ)。読みやすくオーソドックスな書体であるため採用された。他の要素を引き立てるために文字色や配置は控えめにし、10%平体をかけてバランスを取っている

永国築  
あなず  
モボサ

アートワークと相似した形の文字で印象的に

書籍「THE DIG Special Edition ザ・ヴェルヴェット・アンダーグラウンド」

●D: 村松文彦

伝説的なロックバンド、ザ・ヴェルヴェット・アンダーグラウンドの実像に迫った書籍。アンディ・ウォーホルのジャケットデザインでも知られる彼らのデビューアルバム『ヴェルヴェット・アンダーグラウンド・アンド・ニコ』のアートワークをメインビジュアルに用い、その絵柄と骨格の似た文字を大きくレイアウトすることで表紙全体の印象を強めている。

CASE  
2



## 施設のおおらかで有機的な印象を文字で表現

チラシ「開館記念展『未来への狼火』」

●AD+D：平野真史[AFFORDANCE]

この4月にオープンした太田市美術館・図書館で開催される「未来への狼火」の開館記念展のため、同施設のCI・サイン計画の一環として開発されたオリジナルの書体を使用してデザインされている。背景の赤色の図形は、展覧会のタイトルにある「狼火」をイメージしたもののだが、同施設のデザインキーワードである「曲い線」を意識して曲線的に表現されている。

CASE

3

OPENING  
EXHIBITION

未来への狼火

NOROSHI  
SIGNAL FLARE FOR  
OUR FUTURE

2017.4.26 - 7.17 Mon. (Holiday)  
10 a.m. - 6 p.m.

太田市  
美術館・図書館  
ART MUSEUM & LIBRARY,  
OTA

開館記念展

独特の間がある余白で  
シンプルな美しさを

Font1 オリジナル

「OPENING EXHIBITION」などの欧文部分の文字も、すべてCI・サイン計画の一環として開発されたオリジナルの書体で使用されている。いずれの文字も太田市美術館・図書館の白い建築物に映えるよう、黒の線以外の余白が独特な間を生むように意識してデザインしている

ADddeckf  
RGrgghsk  
1234567

簡素かつ印象的な文字で  
施設のコンセプトを形に

Font2 オリジナル

タイトルやコピーに使用されている文字は、すべて施設のCI・サイン計画の一環として開発されたオリジナルの書体。同展のコンセプトである、「他にない新しい」「シンプルさ」「建物との調和」「オリジナル性」「ボーダーレス」をテーマに、施設の建物が持つおおらかで有機的な印象を具象化した。ちなみに、日本語部分は必要に応じてその都度新たに制作されたとのこと

※開館記念展「未来への狼火」2017 / 太田市美術館・図書館

男子更衣室 図書カウンター 日本の児童書



# MARIKA meets SPECIAL CREATORS

● 文 垂月孝史 ● 写真 川瀬一絵 [ゆかい]、小倉亜沙子 [P1607]

[いとう・まりか]

1996年2月20日生まれ。神奈川県出身。2011年より、アイドルグループ乃木坂46の第1期生として活動中。2016年10月には主演映画『アニバーサリー』が全国公開。その他、雑誌など、乃木坂46としてだけでなく個人としての活躍の場も広がっている。

## 「連載2周年を記念して振り返ってみました!」

by 伊藤万理華

アートやデザイン好きで知られる乃木坂46の伊藤万理華さんがクリエイターを訪ねる本連載。今回は連載開始から2周年の節目を迎えるということで、これまでの足跡を振り返ります。まずは連載をスタートしたきっかけと、さまざまなクリエイターから刺激を受けたこの2年間について、伊藤さんに聞きました。

父がグラフィックデザインをやっていたこともあって、以前から「Mdn」については知っていたんです。乃木坂46特集(2015年4月号)の時には、「ついに来たか!」と思いました。CDジャケットやMV、衣装など乃木坂46のアートディレクションは、私のもいと思う部分が多いから。「Mdn」が乃木坂46の撮影に密着取材しているという時点で、なんだか一人でギラついていましたね(笑)。

ただ、連載の話をいただいた時は、「Mdn」という雑誌を知っていたからこそ、「そこに自分が割り込んでいいのかな?」とも考えました。でも、以前から自分の好きなデザインの話などを少しずつ発信するようにしていたので、それがこの連載につながったのはとにかく嬉しかったです。連載に出ていただいた方のラインナップをあらためて見ると、さまざまなジャンルで第一線で活躍している方ばかりで、豪華な顔ぶれですよね。正直なところ、他の人にこの連載が渡らなくて本当によかったです(笑)。

「アイドルが対談に来る」と言われたら、相手の方も「デザインの話をしてもわからないのでは?」って不安に感じると思うんです。実際、対談を通じてどこまで信頼していただけているかはわかりません。ただ、話をしていく中で、あるタイミングでこちらの知識や感じていることを伝えと、空気が和む瞬間があるんです。そこから、会話が弾んだり、過去の作品や資料など、いろんなものを見せてくださるようになる。その瞬間がだんだんわかるようになってきて、積極的に会話ができるようになってきたり、自分の考えていることを前より相手にうまく伝えられるようになりましたね。

そして、連載を続けて得たものは、自分が表現する時のレパートリーにも影響していると思います。あと、衣装は毎回すべて自分の私服なのでコーディネートする力もつきましたね。連載の効果もあるのか、乃木坂46の撮影時に、当初用意されていた衣装ではなく自分が着ていた服をそのまま採用していただいたこともありました。そういった面でも、少しは私に説得力がついてきているのかな? 本当にそうならいいんですけどね(笑)。

### 今まで対談したクリエイター

- |        |           |                                     |
|--------|-----------|-------------------------------------|
| vol.01 | 2015年7月号  | アートディレクター 永戸鉄也                      |
| vol.02 | 2015年8月号  | アートディレクター 川谷康久[川谷デザイン]              |
| vol.03 | 2015年9月号  | ファッションデザイナー しんやまさこ[あちやちゅむ]          |
| vol.04 | 2015年10月号 | カバン作家 カガリユウスケ                       |
| vol.05 | 2015年11月号 | ファッションデザイナー BODYSONG.               |
| vol.06 | 2015年12月号 | アーティスト シンヤマザキ[KOTOBUKISUN]          |
| vol.07 | 2016年1月号  | 映像監督 田中裕介[CAVIAR]                   |
| vol.08 | 2016年2月号  | クリエイター 青木むすび                        |
| vol.09 | 2016年3月号  | ファッションデザイナー 山藤良和[writtenafterwards] |
| vol.10 | 2016年4月号  | アートディレクター 吉田ユミ                      |
| vol.11 | 2016年5月号  | アートディレクター 千原徹也[れもんらいふ]              |
| vol.12 | 2016年6月号  | 振付家 井手茂太                            |
| vol.13 | 2016年7月号  | アーティスト KYOTARO                      |
| vol.14 | 2016年8月号  | 映像作家 AC部                            |
| vol.15 | 2016年9月号  | アーティスト COCKIEBOY                    |
| vol.16 | 2016年10月号 | クリエイティブユニット magma                   |
| vol.17 | 2016年11月号 | デザイナー 川名 潤                          |
| vol.18 | 2016年12月号 | 映像監督 山戸祐希                           |
| vol.19 | 2017年1月号  | アートディレクター/デザイナー 木村 量[Central67]     |
| vol.20 | 2017年2月号  | 実業家 遠山正雄                            |
| vol.21 | 2017年3月号  | 実業家 川島小鳥                            |
| vol.22 | 2017年4月号  | イラストレーター 宇野亜喜良                      |
| vol.23 | 2017年5月号  | CMディレクター 福島真希/音楽プロデューサー 福島 節        |

# MARIKA *meets* CREATORS

PLAY  
BACK!

連載が始まった2015年7月号から2017年5月号の2年間で、  
登場いただいたクリエイター8人について、伊藤さんに語っていただきました。

第一回目の対談は  
とても緊張しました！

## vol.01 アートディレクター 永戸鉄也さん

記念すべき連載の第一回は、アートディレクターの永戸鉄也さん。コラージュ作品やRADWIMPSさんのCDジャケットやMVを見たことがきっかけで、永戸さんの活動に興味を持った伊藤さん。始めは緊張していましたが、好きな絵画やコラージュの作品を見せられて、徐々に会話が盛り上がりていきました。

### From 万理華

連載第一回目に出ていただいたのが永戸さんでした。この時は初回だったので、今振り返るとすごく緊張して「こんな私みたいなアイドルが対談に来ることをどう思ってるんだろう」って、気にしすぎていたかもしれません(笑)。永戸さんのことは絵画やコラージュの作品や、RADWIMPSさんのCDジャケットとMVを見た時に知って、すごくファンになりました。コラージュのための素材をたくさん集められてましたが、事務所自体は意外と物が少ないのが印象的でした。本当に厳選したものだけが置いてあるんです。



## vol.03 ファッションデザイナー しんやまさこさん[あちやちゅむ]

子供の頃に、大人になったら「あちやちゅむ」のアイテムを買えるようになりたいと夢見ていた伊藤さん。ファッションデザイナーのしんやまさこさんとのお話は大阪にある、「あちやちゅむ」のオフィスで行われました。この時、伊藤さんが着用していたモートンのワンピースは、もちろん「あちやちゅむ」のもの。

子供の頃から憧れていた  
ブランドのオフィスに伺いました！



### From 万理華

しんやさんは、私が前から見ていたお洋服のデザイナーさんです。宝飾みたいなオフィスやアトリエにうかがった時は興奮しました(笑)。「あちやちゅむ」は、生地感やデザインが独特なんです。人間の体のパーツを使って幾何学的な模様を作ったり、少し変わったところが以前から好きで影響を受けて、「あちやちゅむ」をきっかけにコラボしているイラストレーターの方を知ったり、このお洋服から知識を得ることもありました。青木むすびさんやKYOTAROさん、吉田ユコさんなど、連載で取材させていた方々との関わりも多いですね。



vol.09 ファッションデザイナー

山縣良和さん[writtenafterwards]

ファッションブランド「writtenafterwards」やプライベートスクール「このがっこう」を運営する山縣良和さん。山縣さんがプロデュースした展覧会「絶命展」を見に行ったことは、伊藤さんにとって影響が大きかったようで、対談ではそのことを思い出し、涙が止まらない場面もありました。



取材中に思わず感極まって  
涙する一幕も



From 万理華

山縣さんの回は、この通巻のターニングポイントになって思います。取材中に泣き出てしまいうらい、「絶命展」や「このがっこう」など、山縣さんの活動に影響を受けていたんですよね。自分にとってこんなに大きいことだったんだって、対談してみて初めて気づきました。この時の記事を読み返すと前半はただただ私が喋ってるだけで、申し訳なかったです(笑)。この取材の少し前くらいから、中里男子さんなど「このがっこう」関連のデザイナーの方々のことを知ったり、日本のファッションブランドに詳しくなっていました。

vol.16 映画監督 山戸結希さん

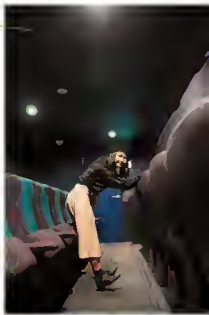
2012年に「あの娘が海辺で語ってる」でデビューし、映画「濡れるナイフ」や、乃木坂46のMV「ハルジオンが咲く頃」の監督を務めるなど、若手として活躍されている映画監督の山戸結希さん。同じく映像作品に関わることの多い伊藤さんは、その姿にさまざまな刺激を受けたようです。

若手として活躍する姿に  
刺激を受けました！



From 万理華

連載に出ていただいている方の中では年齢が近いこともあって、若くして活躍されている姿に刺激を受けました。山戸さんは若いのが強特で、それがご自身の作品の雰囲気とも通じている気がします。記事に全部は載らなかったんですけど、私が今の立場にいらからできること、そうじゃない時にできること、みたいな話や、悩み相談などもしたりして、お互いにいや、通うんです(笑)とか、言い返すようなやりとりもありましたけど(笑)、意見をぶつけ合うことができた。本当に熱い対談でした。





### From 万理華

川島さんの写真は乃木坂46に入る前から見ていたし、グループに入ってから川島さんに撮っていただいたこともありでした。特有の雰囲気がある方だから、その部分を対談することで引き出したいなと思っていたので、実現して嬉しかったです。どの時代に撮られたものかわからない写真になるよう意識していると言われていたので、これから新しく撮られたものを見る時に、ちょっと気をつけて見てみようかな。以前ご一緒した時は、他のメンバーと3人で撮っていただいたんですけど、一対一だったらまた撮り方が変わるのかもしれないですね。

## 乃木坂46とも関わりがある 写真家の方とも

### vol. 21 写真家 川島小鳥さん

写真集「BABY BABY」や「未来ちゃん」「明星」などで知られ、乃木坂46の撮影を手がけたこともある写真家の川島小鳥さん。被写体の自然な表情を引き出すことに定評がある川島さんとのお話は、個展の会場で行われ、伊藤さんが川島さんに撮影してもらった時についてのお話も飛び出しました。



## イラストレーションの先駆者にも お話を聞きに行きました

### vol. 22 イラストレーター 宇野亞喜良さん

女の子をモチーフにした作品で、日本のイラストレーション黎明期から活躍しているイラストレーター宇野亞喜良さん。最近では、仮顔絵ジェネレーター「マジヨリ画」や、ファッションブランドとのコラボなども手がける宇野さんのイラストの魅力に、伊藤さんが若者の視点から迫った貴重な対談になりました。



### From 万理華

長年活躍されている方で、宇野さんとの対談は真面目な体験でした。宇野さん自身も対談の相手が私だと不安だったかもしれないですけど(笑)。ちゃんとお話してきたことが嬉しかったです。2年間、連載を通して培ってきたものを、少し發揮できたかな。宇野さんご自身もクリエイターの方々と対談する連載を持っておられたし、雑誌「装苑」にもお互い関わることがあるので、そのお話をすることもできました。それと、おすめの万巻鏡さんをお話をさせていただいたんですけど、さっそく行ってみたいんですけど、そのお店も最終でした(笑)。





デザインとグラフィックの総合情報誌 [月刊エムディエヌ]

# MdN

DESIGN & GRAPHIC

月刊 [エムディエヌ] 毎月6日発売

電子版の発売日は電子書籍ストアによって異なります。

本誌に掲載されている原稿、写真、イラスト、図版など記事の一部あるいは全部を、無断で転載、複製、使用することを禁止いたします。

© 2017 MdN Corporation. All Rights Reserved.

【特集】

# マンガ、アニメ、イラスト

## 新世代の才能は 何を見て 絵を描きはじめてのか？

22人の新しい才能とそのルーツ

**loundraw**

アニメ描写をルーツにデジタルならではのイラストを描く

**西村ツチカ**

絵の文法を読み解き自分に課すマンガ表現の探求者

pomodorosa／キノコ／wataboku／米山 舞  
Bahi JD／宮崎夏次系／またよし／サヌキナオヤ  
北村みなみ／マツオヒロミ／中田春彌／しきみ  
清原 紘／ボブa.k.aえんちゃん／ちゃもーい／爽々  
かとうれい／PALOW．／けーれん／秋屋靖一

